S 14/127

Стр. все 4/XII-81
— 11 — 20/7-87.

S 14/127

ВИНТЪ

ЕГО

ПРАВИЛА И ЗАКОНЫ.

СОВРЕМЕННАЯ

КОММЕРЧЕСКАЯ КАРТОЧНАЯ

ИГРА

Составлено однимъ изъ членовъ кружка любителей винта.

ИЗДАНІЕ
кружка любителей игры въ винтъ.

S 14/127

ВИНТЪ.

СИБИРСКІЙ ЕРАЛАШЪ СЪ ВИНТОМЪ,

современная

коммерческая карточная игра.

ЕГО

ПРАВИЛА и ЗАКОНЫ.

Изданіе Кружка любителей игры въ винтъ.

Составленъ однимъ изъ членовъ этого кружка.

МОСКВА.
Типогр. М. Н. Лаврова и К°, Леонт. пер. собств. д.
1880.

Дозволено цензурою. Москва 18 Января 1880 г.

44982-0

КНИГА ИМЕЕТ:

Печатн. листов	Выпуск	В перепл. един. соедин. №№ вып.	Таблиц	Карт	Иллюстр.	Служебн. №№	№№ списка и порядковый	1950 г.
9							605 / 266	2

100

104

ПОСВЯЩАЕТСЯ

отъ нечего дѣлать

ДОБРЫМЪ ПРІЯТЕЛЯМЪ,

любящимъ

ИГРАТЬ ВЪ ТРЫНКУ.

Свободное время, вдали отъ обычныхъ городскихъ занятій, дало возможность, согласно желанію товарищей, написать эту бездѣлушку—*правила игры въ винтъ*. Посвящена она товарищамъ, любящимъ играть въ трынку, въ назиданіе: можетъ быть они, прочтя эти странички, убѣдятся, что и въ винтѣ есть большая доля свободы и азарта. И что все неудовольствіе игры въ винтъ, происходитъ отъ неумѣнья играть въ него. Выучитесь хорошенько, заплатите столько же, сколько заплатили за изученіе трынки, и несомнѣнно въ винтъ будете играть съ большимъ удовольствіемъ. Да не будутъ болѣе игроки, плохо разыгрывающіе игры въ винтъ, говорить,—„это написано въ новомъ изданіи правилъ Г.“ Правила и условія остаются все тѣ же, а дурной результатъ игры происходитъ отъ дурнаго соображенія, и неправильнаго по-

ниманія игры. Усвойте себѣ хорошенько правила, не лѣнитесь соображать какъ слѣдуетъ и игра будетъ вестись правильно, безъ волненій. Говорятъ не стоитъ соображать; игра для отдыха, а не для работы. Все это не правда, работы тутъ нѣтъ никакой, дѣло въ непривычкѣ, а главное въ не желаніи сдѣлать ее какъ слѣдуетъ. Ни что не дается такъ, безъ малѣйшаго напряженія какой нибудь физической или нравственной силы. Да безъ подобнаго напряженія нѣтъ и жизни. Во снѣ и то иногда воображеніе работаетъ, даетъ всевозможныя сновидѣнія. Если эти странички, хотя нѣсколькихъ изъ нашихъ игроковъ понудятъ играть правильнѣе, я буду счастливъ. Особенно желаю, чтобы тѣ постоянные спорщики, хорошенько бы вдумались и потомъ, или сознались бы въ несправедливости своего мышленія, или съ большею ясностію доказали не вѣрность предписываемыхъ правилъ. Для любящихъ входить въ азартъ, кричать и волноваться прошу хорошенько обратить вниманіе на законъ молчанія. Тогда не нужно будетъ

употреблять свистковъ и посылать за городовымъ.

Многіе тайно и явно нападаютъ на карточную игру. Это пустая трата времени, излишнее, вредное волненіе. Все это относительная истина. Все хорошее, употребляемое черезъ-чуръ есть дѣло неблагоразумное. Также точно и игра въ карты. Конечно играть съ желаніемъ наживы, ставить на карту свое состояніе — есть страсть, равная пьянству — безуміе. Въ пріятельскомъ кружкѣ, въ свободную минуту провесть 2 часа времени за винтомъ, есть положительный отдыхъ. Тотъ, кто цѣлый день работаетъ мозгами и большею частію внѣ дома и въ одностороннемъ направленіи, тотъ, у котораго, вслѣдствіе постоянной привычки, и внѣ занятій, въ голову лѣзутъ всевозможныя планы и фантазіи, хорошо понимаетъ, что если какимъ то ни было образомъ заняли его голову и другіе, не привычные ему, мысли, это составляетъ для него уже нравственный отдыхъ. Мнѣ пришлось двѣ недѣли быть присяжнымъ засѣдателемъ. Перенесенный въ совершенно иной міръ дѣятельности я чув-

ствовалъ себя, обновленнымъ, отдохнувшимъ. Гдѣ же такая возможность измѣнить направленіе мыслей. Общество, бесѣды требуютъ несомнѣннаго напряженія, а общіе разговоры непремѣнно сведутся на присущую спеціальность. Театры, общественныя удовольствія хороши и полезны. Но для этого нужны извѣстные годы, извѣстная не набалованность. Чего спрашивается не видалъ Москвичъ и что ему нужно, чтобы занять его. А не занимаетъ, опять пошли мысли въ голову и опять все то же. Музыка, это дѣйствительно хорошее средство, но къ несчастію не всякій способенъ ее понимать; да гдѣ, для постояннаго развлеченія, достать хорошей музыки. Для меня лично средства,—удаляющія меня всецѣло отъ моихъ занятій и заставляющіе забывать дрязги житейскія, это охота и карты. Охота безъ сомнѣнія выше, лучше, здоровѣе картъ. Но къ сожалѣнію городскому жителю, да еще занятому, на охоту нѣтъ времени. Нужно днемъ, а днемъ заняты, нужно нѣсколько часовъ времени, а ихъ нѣтъ; нужны средства, чтобы

поѣхать туда, сюда, а ихъ тоже нѣтъ. Пойти къ пріятелю на часъ на два вечеромъ всегда возможно, и вотъ за зеленымъ столомъ находишь себѣ желанный отдыхъ. Обыкновенно говорятъ это вредно, волнуетъ. Не могу съ этимъ согласиться. Если въ игрѣ не страдаютъ жизненные интересы, то такое волненіе, если оно и есть, будетъ всегда и во всѣхъ дѣлахъ, и едвали вредно. Наконецъ къ всякому возбужденію привыкаешь. Ну! а кого волнуетъ, тотъ ищи развлеченія въ другомъ и конечно не играй. Меня лично, повторяю, коммерческая игра какая бы не была ни малѣйше не волнуетъ, напротивъ даетъ возможность забыться отъ треволненій моря житейскаго и суеты мірской. Карты были изобрѣтены для больнаго, нервнаго человѣка Карла V я думаю не съ цѣлію болѣе его раздражить, а успокоить. Я вполнѣ согласенъ съ этими изобрѣтателями и картамъ удѣляю мѣсто въ гигіенѣ нервныхъ людей. Говорю только о игрѣ коммерческой, а не азартной.

ВИНТЪ.

СИБИРСКІЙ ЕРАЛАШЪ СЪ ВИНТОМЪ,

современная

КОММЕРЧЕСКАЯ ИГРА

и

ЕГО ПРАВИЛА.

Глава I-я.

Винтъ, его интересъ и значеніе въ ряду коммерческихъ игръ.

Одна изъ употребительнѣйшихъ комерческихъ игръ настоящаго времени есть безъ сомнѣнія, — сибирскій ералашъ съ винтомъ, короче — винтъ. Въ клубахъ, частныхъ гостинныхъ, въ столицахъ и провинціи всѣ играютъ въ винтъ. Забыты вистъ, преферансъ, совсѣмъ оставлена старинная, прелѣстнѣйшая игра — бостонъ, съ которымъ винтъ имѣетъ впрочемъ большое сходство. Причина такого пристрастія къ винту есть дѣйствительная его занимательность, интересъ множества

всевозможныхъ комбинацій, а главное, свойственная этой игрѣ значительная часть азарта. Врядъ ли есть еще другая такая коммерческая игра, которая давала бы столько возможности входить въ азартъ. Винтъ есть игра основанная на соображеніи. Кто лучше, быстрѣе, правильнѣе соображаетъ, тотъ лучше играетъ въ винтъ. Тутъ дѣло не въ кушѣ, дѣло быстраго, правильнаго соображенія, такъ сказать, дѣло личнаго самолюбія. Это турниръ быстраго и вѣрнаго соображенія. Это—аукціонъ, гдѣ помимо матеріальнаго пріобрѣтенія, всякому игроку интересно получить право первенства. Сколько разговоровъ, сколько толковъ, обсужденія разныхъ возможностей, и во время, и послѣ игры и съ участниками и съ не участвовавшими въ игрѣ. Рѣдкія, хорошо разъигранныя игры, сообщаются всѣмъ знакомымъ, помнятся мѣсяцы, годы. Собралось 2, 3 любителя винта, начались припоминанія вчерашняго вечера, вчерашнія игры, ошибки партнеровъ,—привлекаются къ разговору и неиграющіе въ винтъ. Винтъ служитъ предметомъ разговоровъ въ гостинныхъ.

Винтъ—злоба дня. Соотвѣтственно этому врядъ ли есть еще другая такая игра, какъ винтъ, въ которой было бы столько шума, крика, спора. И всегда, чѣмъ менѣе заинтересована игра кушемъ, тѣмъ болѣе крика и спора. Это впрочемъ самая непріятная сторона винта, поэтому въ этой игрѣ, болѣе чѣмъ гдѣ, необходимо требовать болѣе сдержаннаго отношенія къ игрѣ, необходимо требовать болѣе строгія правила даже для наружной обстановки игры. Необходимы извѣстныя условія, извѣстныя правила при назначеніи, необходимо понимать другъ друга, и этимъ предотвращать частыя и возможныя бури. Для разыгрыванія винта трудно предписать точныя правила, какіе напр. существуютъ въ вистѣ, ералашѣ и др. Въ винтѣ, при одинаковыхъ картахъ, могутъ быть разныя условія для разыгрыванія игры. Комбинацію игры составляютъ кромѣ распредѣленія въ извѣстномъ порядкѣ картъ еще назначеніе, характеръ противниковъ, ст. б. извѣстная доля знакомства съ ихъ картами. Какія правила, кромѣ самыхъ про-

стыхъ обычныхъ можно предписать въ преферансномъ розыгрышѣ. Правила рождаются сами собой отъ расположенія картъ. Почему же это? Потому что въ преферансѣ есть несомнѣнныя вѣрныя данныя, есть только извѣстный и одинъ способъ розыгрыша. Будете играть другимъ образомъ игру—проиграете. Разыгрываетъ игру одинъ—не заставляетъ въ своей ошибкѣ участвовать другаго. Если разъигрываютъ вдвоемъ, то есть точные данные какъ вести игру. Снесъ первую карту, эта масть у меня сильная, снесъ вторую,—этой масти у меня нѣтъ. Въ вистѣ, и ералашѣ тоже существуютъ, да иначе и быть не можетъ, извѣстныя правила для разыгрыванія игры. Всякій напр. знаетъ, что слѣдуетъ отвѣчать въ масть партнера съ старшей карты, класть короля самъ другъ и т. д. Еслибы небыло этихъ принятыхъ всѣми правилъ, невозможно было бы играть двумъ незнающимъ игрокамъ. Въ винтъ же можно играть хорошо только тогда, когда согласно назначенію партнера можешь вѣрно понять его карты. Планъ игры тогда состав-

ляется самъ собою, соотвѣтственно этому плану будетъ разыгрываться игра. По этому нельзя неутверждать, что *чѣмъ опредѣленнѣе и вѣрнѣе* объясняетъ партнеръ свою игру, тѣмъ играть съ нимъ легче. Нельзя согласиться съ мнѣніемъ, что надо больше говорить, стараться объяснить все. Это даже скорѣе не слѣдуетъ, потому что правильно вѣрно какъ сегодня такъ завтра всего высказать невозможно. Гораздо лучше если партнеръ даетъ мнѣ хотя—бы и менѣе данныхъ. но за то данныхъ опредѣленныхъ, вѣрныхъ. Всякій знаетъ, что на малыхъ, но точныхъ данныхъ гораздо вѣрнѣе, правильнѣе можно построить правильное заключеніе. Множество данныхъ не точныхъ даютъ большой поводъ всякаго рода фантазіямъ, часто ложнымъ и даже вреднымъ. Во всякомъ случаѣ выводъ изъ нихъ будетъ только вѣроятенъ, мало опредѣлененъ. При малыхъ, но точныхъ данныхъ выводъ хотя, можетъ быть, будетъ не такъ обширенъ, но за то вѣренъ. Чтобы играть правильно въ винтъ точно также нужно выработатъ, хотя не большіе, но точныя данныя. Выработка этихъ

данныхъ, главнымъ образомъ при назначеніи и есть правило винта. Не сомнѣнно, кто много играетъ въ винтъ, кто много обсуждалъ назначеніе и смыслъ игръ, тотъ могъ убѣдиться, что только съ такимъ игрокомъ можно играть пріятно и правильно, который при одинаковомъ назначеніи, показываетъ одинаковыя силы своей игры. Какъ играть съ игрокомъ, который одну игру говоритъ безъ козырей, имѣя 3, 4 туза, а слѣдующую игру дѣлаетъ тоже назначеніе съ однимъ тузомъ, увѣряя что у него есть короли. Сегодня назначаетъ трефы, имѣя 6-ть трефъ безъ мастей, а завтра тоже назначеніе съ 4-мя трефами, имѣя при этомъ порядочныя масти. Подобнымъ назначеніемъ можно только путать, сердить своего партнера. Выработать такія правила не значитъ, что извѣстному кружку пришла мысль согласиться при извѣстныхъ словахъ указывать на извѣстныя карты. Поднялъ палецъ къ верху, этимъ показываю, что у меня тузъ, поднялъ два—2. Это былъ бы фальшивый сговоръ. Выработка правилъ есть выборъ такихъ условій, выходящихъ изъ извѣстнаго ряда

продолжительныхъ упражненій и опытовъ, при соблюданіи которыхъ только и возможенъ правильный розыгрышъ всякой игры. Понятно, что всѣ эти правила въ большинствѣ случаевъ имѣютъ относительное значеніе, а потому имѣютъ и исключенія. Нужны ли такія правила? Всякій можетъ играть соотвѣтственно своему пониманію! Не только нужны и необходимы, а только при помощи этихъ правилъ можно играть въ винтъ спокойно, хладнокровно, правильно и съ несомнѣннымъ удовольствіемъ. „Безъ законовъ, безъ правилъ", сказано въ предисловіи Виста Клея, „никакая игра немыслима, и чѣмъ вѣрнѣе правила разработаны и чѣмъ строже придерживаются закона, тѣмъ интереснѣе становится игра. Даже тѣ самоучки въ вистѣ, которымъ кажется страннымъ, что могутъ существовать трактаты объ этой игрѣ, ибо каждый изъ нихъ самъ себѣ и правило и законъ чуть не цѣлая библіотека, —руководствуются какими нибудь правилами, хотя и безсмысленными и признаютъ нѣкоторые законы, хотя и почерпаютъ ихъ изъ собственнаго воображенія".

Изложеніемъ такого рода правилъ назначенія и разыгрыванія винта, какими они сложились и пользуются правомъ гражданства въ нашемъ кружкѣ любителей винта, мы и намѣрены въ этой книжкѣ подѣлиться съ другими любителями, а равно и съ желающими выучиться играть въ винтъ хорошо и правильно. Скажемъ не хвастаясь, что сколько не приходилось намъ присматриваться къ различнымъ игрокамъ и въ разныхъ мѣстностяхъ, мы не могли не придти къ заключенію, что правильная игра въ винтъ возможна только при соблюденіи нашихъ правилъ. Не сомнѣваюсь, что есть много игроковъ, внѣ нашего кружка, которые придерживаются этихъ же правилъ. Поэтому пожалуй насъ можно упрекнуть, что мы называемъ своими правилами чужіе. Но господа, винтъ игра новая, правилъ не существуетъ, а потому тѣ правила, по которымъ ведется игра въ извѣстномъ кружкѣ, могутъ свободно называться своими. Публичное, печатное заявленіе только даетъ право неоспоримой собственности. Мы убѣждены въ разумности и справедливо-

сти нашихъ правилъ, потому всегда готовы, даже публично, отстаивать ихъ основательность. Неоднократно приходилось слышать возраженія игроковъ, плохо ознакомившихся съ этими правилами, но въ концѣ они всегда должны были сознаться, что предлагаемое ими правило менѣе точно, менѣе понятно, а стало быть и менѣе вѣрно. Убѣдиться въ справедливости даннаго положенія весьма легко. Предлагаю каждому желающему разложить колоду картъ закрытыми, какъ бы играя въ 4-мъ, дѣлать назначеніе, соотвѣтственно этимъ правиламъ, разсматривая каждыя карты поочереди и остановиться назначеніемъ когда слѣдуетъ. Потомъ раскройте карты и разыграйте игру. Вы несомнѣнно убѣдитесь, что при рискованномъ назначеніи проиграете изъ 10-ти игръ одну и то благодаря дурному расположенію картъ. При не рискованномъ же назначеніи не проиграете ни одной. Такимъ путемъ легко выучиться играть въ винтъ и дойти до того убѣжденія, что только нижеизложенными правилами можно руководствоваться при игрѣ въ винтъ. Только, при

точномъ соблюденіи этихъ правилъ, можно поиграть въ винтъ весело, не раздражаясь и не ссорясь. Да! еще разъ повторю: винтъ игра занимательная и веселая.

Гл. II.

Виды Винта.

Сибирскій ералашъ.

Сибирскій ералашъ съ винтомъ имѣетъ нѣсколько видовъ и подраздѣленій: 1) Сибирскій ералашъ. 2) Сибирскій ералашъ съ винтомъ или винтъ: a) Винтъ Московскій, b) Винтъ Петербургскій. 3) Винтъ съ гайкой. 4) Винтъ съ мизерами.

1. *Сибирскій ералашъ* есть обыкновенный ералашъ съ переговорами, т. е. старинный вистъ—преферансъ, гдѣ назначеніе ограничивается однимъ кругомъ и обязательствомъ въ назначенной игрѣ взять одно леве. За недобранныя взятки пишется большой штрафъ. Игра состоитъ главнымъ образомъ въ желаніи поймать противника, не дать ему возможности взять нужныя взятки, такъ какъ съ каждой

недобранной взяткой штрафъ возрастаетъ вдвое. Игра эта весьма серьезная, такъ какъ каждая взятка дорога. По розыгрышу игра похожа на вистъ, такъ какъ данныхъ для объясненія игры почти нѣтъ никакихъ.

Винтъ Московскій.

2. *Сибирскій ералашъ съ винтомъ*: а) *Московскій винтъ* собственно и есть винтъ въ строгомъ смыслѣ слова. Назначеніе въ этой игрѣ начинается по очереди съ дающаго карты, идетъ съ правой руки къ лѣвой, начиная съ простой игры, постепенно назначается до 13-ти, т. е. до большаго шлема. При назначеніи соблюдается слѣдующій порядокъ: сначала всѣ игроки назначаютъ простую игру, т. е. одно леве, потомъ слѣдующій кругъ—8 взятокъ, слѣдующій—3 леве, 9 взятокъ и т. д. Разъ пропустившій свою очередь назначенія извѣстной игры, уже лишается возможности еще разъ ее заявить, а можетъ сказать только высшую игру, въ свою очередь слѣдующаго круга. Положимъ игрокъ при 2-мъ кругѣ, т. е. при назначеніи 8-ми, сказалъ пасъ, то въ

слѣдующую очередь, въ слѣдующемъ кругѣ, онъ свою масть можетъ назначить только въ 9-ти.

Винтъ Петербургскій.

в) *Петербургскій винтъ* отличается отъ Московскаго тѣмъ, что при назначеніи, тоже по очереди, круговъ не соблюдается, и игрокъ 5 разъ сказавшій „пасъ“, когда пожелаетъ, всегда можетъ заявить свою игру, лишь бы она была выше послѣдней назначеной. Кромѣ того желающій можетъ прямо объявить, при первомъ же назначеніи, большую игру 3, 4 леве, не объявляя маленькихъ. Однимъ словомъ въ петербургскомъ винтѣ полный произволъ при назначеніи.

Винтъ съ гайкой.

3. *Винтъ съ гайкой* состоитъ въ томъ, что назначившіе игру должны именно взять столько взятокъ, сколько назначили, ни больше, ни меньше. За каждую, какъ недобранную, такъ и перебранную взятку пишется за играющими штрафъ. Игра какъ видно основана главнымъ образомъ на

томъ, чтобы ловить противниковъ и писать за ними штрафъ. Нельзя такъ разыграть игру, чтобы противники не добрали назначенныя взятки, нужно отдавать имъ свои взятки, подбрасывать старшія карты. Понятно, что весь смыслъ игры извращенъ, то бери, то отдавай. Эта игра въ шашки въ слабую (въ поддавки).

Винтъ съ мизерами.

4. *Сибирскій ералашъ съ мизерами* есть такъ сказать высшая степень Сибирскаго ералаша. Мизеръ есть высшая игра. Игра начинается простымъ мизеромъ, т. е. объявившіе его имѣютъ право взять безнаказанно 6-ть взятокъ, за каждую лишнюю сверхъ 6-ти пишется за играющими штрафъ. Послѣ безъ козырей мизеръ при 5 взяткахъ (объявляется два мизеръ). Этотъ мизеръ выше простой игры, но ниже 8-ми въ масти. Слѣдующій—три мизеръ—при 4 взяткахъ выше 8-ми. Слѣдующій 3 мизеръ—3 взятки выше 9-ти; слѣдующій при 2-хъ мизеръ—2 взятки выше 10-ти. Слѣдующій при одной мизеръ выше 11-ти. Слѣдующій закрытый—большой мизеръ

ни одной взятки выше 12-ти. Слѣдующій большой открытый мизеръ, гдѣ объявившій его открываетъ свои карты, партнеръ и оба противника разъигрываютъ съ закрытыми картами. Этотъ мизеръ выше 13-ти. За всякую лишнюю, взятую играющими, взятку пишется штрафъ, равный достоинству игры, т. е. при два мизеръ равный простой игрѣ, а при 2-хъ мизеръ, равный при игрѣ 10-ти. Этотъ винтъ, какъ и преферансъ съ мизерами, есть самый интересный изъ всѣхъ видовъ винта, но игра въ высшей степени трудная и м. б. потому очень мало распространенная. Эту игру можетъ начать играть лишь тотъ, кто играетъ безукоризенно, безъ ошибки, въ Московскій винтъ. Правилъ для него нѣтъ, а если ихъ выработать, они будутъ еще сложнѣе; разыгрывать игру значительно труднѣе. Нужно сознаться, что намъ никогда не приходилось видѣть игроковъ хорошо, т. е. строго-разумно играющихъ въ этотъ винтъ Въ своемъ кружкѣ пробовали играть, но всегда бросали, сознавая, что для настоящей игры среди насъ нѣтъ достаточныхъ

силъ. Очень было бы интересно получить правила и законы этого винта отъ игроковъ, играющихъ въ него.

Споръ Петербургскаго винта съ Московскимъ.

Наше разсужденіе будетъ главнымъ образомъ касаться Московскаго винта, а также отчасти и Петербургскаго, такъ какъ по нашему мнѣнію и въ Петербургскій винтъ можно играть вѣрно и назначать большія игры только тогда, когда въ главномъ будешь придерживаться правилъ Московскаго винта. Исключенія допускаемыя въ Петербургскомъ винтѣ будутъ нами оговариваемы въ видѣ отдѣльныхъ примѣчаній. Какой изъ этихъ двухъ винтовъ интереснѣе, лучше, спорить нельзя— это дѣло вкуса, характера и личнаго навыка. De gustibus non disputandum. Мы въ нашемъ кружкѣ предпочитаемъ Московскій винтъ, на слѣдующихъ основаніяхъ: 1) При назначеніи кругами не позволяется прямо говорить большую игру, что вполнѣ справедливо, такъ какъ этимъ дается возможность показывать не только большія, а и слабыя свои силы. А иногда изъ

слабыхъ силъ можетъ составиться большая рать и одержать славную побѣду. 2) При назначеніи кругами игрокъ долженъ сразу вѣрно, опредѣленно высказывать свои карточныя силы. Этимъ значительно сохраняется время. Мы обыкновенно играемъ 3 робера въ часъ, чего признаюсь мнѣ никогда не приходилось видѣть у весьма хорошихъ игроковъ Петербургскаго винта. 3) При назначеніи кругами партнеръ долженъ показывать свои силы, (значитъ взятки), точно; тутъ дѣло не въ мастяхъ, а въ силѣ (больше дѣла, меньше словъ). 4) При назначеніи кругами вводится болѣе справедливое положеніе: кто разъ отказался отъ игры, не можетъ быть сильнѣе черезъ минуту при тѣхъ же условіяхъ. Есть игра и объявляй ее. Въ Московскомъ винтѣ не можетъ быть такого случая: игрокъ разсчитываетъ, что противникъ не назначитъ высшей игры, и хотя самъ имѣетъ высшую игру, говоритъ по робости пасъ, а назначатъ противники высшую игру и я назначу. Нѣтъ! въ Московскомъ винтѣ сказалъ „пасъ“ и кончено, а противники люди рискованные

сказали высшую игру и тѣмъ лишили своихъ противниковъ возможности играть игру настоящую. Если желаете, извольте тоже рисковать какъ и мы и играть высшую игру. По нашему мнѣнію это справедливо, такъ какъ уравниваетъ шансы игроковъ съ разными характерами. Прозѣвалъ игру, сробѣлъ, меньше записалъ, отсталъ отъ партіи, а можетъ быть и отъ робера. Московскій винтъ не для игроковъ, желающихъ играть, что называется, съ запасцемъ. Трусливымъ, боящимся ремизовъ, не слѣдуетъ играть въ Московскій винтъ. Возражаютъ обыкновенно, что въ Московскомъ винтѣ при назначеніи нельзя опредѣленно высказаться, нельзя иногда показать всѣхъ мастей. Это возраженіе отчасти справедливо только тогда, когда игра у партнера, а у противниковъ ничего нѣтъ. При постоянномъ пасѣ противниковъ партнеры въ Петербургскомъ винтѣ могутъ подробнѣе высказаться. Московскій винтъ даетъ при этихъ обстоятельствахъ менѣе простору. Но можно ли признать это не справедливымъ? За то, если въ обоихъ лагеряхъ есть игры, то каждый желаетъ дать

менѣе возможности высказываться противнику, назначаетъ высшую игру, противникъ свою высшую и бываетъ такъ, что иному не удасться и совсѣмъ показать своей игры. И это болѣе точное и вѣрное объясненіе игры! Петербургскій винтъ даетъ болѣе данныхъ, въ немъ можно показать всѣ масти. Но въ тоже время нужно помнить, что не въ количествѣ, а чѣмъ вѣрнѣе и опредѣленнѣе, хотя и въ меньшемъ числѣ данныя, тѣмъ лучше. А вотъ именно недостаткомъ этой точности, вѣрности при большихъ разговорахъ и страдаетъ Петербургскій винтъ. Приведу аналогичный примѣръ: нужно послать пароходъ на 200 верстъ. Спрашиваютъ машиниста: доѣдешъ ли? Я думаю, что отвѣтъ съ его стороны будетъ болѣе точенъ, если онъ скажетъ, что топлива у меня достанетъ и ѣхать могу. Или онъ будетъ пересчитывать, у меня есть дрова, уголь, торфъ и т. д. не опредѣляя точно своей силы. Если противники молчатъ, партнеры при назначеніи переговорятъ чуть ли не всѣ свои масти и дѣло кончается тѣмъ, что играютъ 2, много 3 леве. Играть назначенныя

13-ть, большой шлемъ, есть конечно идеалъ, къ которому должны стремиться всѣ играющіе въ винтъ. Долженъ сказать, что много приходилось видѣть играющихъ въ Петербургскій винтъ и самому нерѣдко играть, но назначеніе шлема видѣть не часто приходилось. Для Петербургскаго винта шлемъ чуть ли не несбыточная мечта. Да по моему мнѣнію иначе и быть не можетъ. Что бы играть шлемъ должно быть вполнѣ увѣреннымъ, что всѣ взятки и всѣ заручки на рукахъ. Играющіе въ Петербургскій винтъ рѣдко рѣшаются признать это обстоятельство точно имъ извѣстнымъ. Трусость ли игроковъ этому причина, неясность ли назначенія въ Петербургскомъ винтѣ (это разсужденіе относится къ московской игрѣ въ Петербургскій винтъ) сказать не всегда можно, но по большей части причина вторая. „Что толку въ томъ, что ты мнѣ много сказалъ, ты скажи мнѣ мало, да ясно,“ вотъ что требуется при всякомъ дѣлѣ, гдѣ требуется размышленіе и извѣстное заключеніе. И такъ мы предпочитаемъ Московскій винтъ; хотя этимъ нисколько конечно не рекомендуемъ не играть вовсе въ

Петербургскій винтъ. Пусть каждый играетъ во что хочетъ, но по нашему убѣжденію, еще разъ повторимъ и въ Петербургскій винтъ играть большія игры правильно можно только въ томъ случаѣ, если въ главныхъ основаніяхъ, (покрайней относительно показаній силы игры), придерживаться нижеизложенныхъ правилъ*). Да не заподозрятъ насъ въ ложномъ недружелюбіи къ Петербургскому винту. Мы хотя и Москвичи, но любимъ все хорошее и въ Петербургѣ, а если заговорили объ этомъ, то только для того, чтобы выяснить суть обѣихъ игръ. Въ хорошей партіи часто сами играемъ въ Петербургскій винтъ, хотя при назначеніи придерживаемся правилъ, изложеніе которыхъ впереди.

Число партнёровъ.

Въ винтъ играютъ, какъ въ обыкновенный вистъ въ 4-мъ, 5-мъ и даже 6-мъ.

---

*) Къ сожалѣнію и въ нашъ кружокъ проникъ въ настоящее время Петербургскій винтъ. Большій произволъ и меньшая отвѣтственность за ошибки были этому причиною. Истинныхъ любителей игры мало, а гдѣ легче, свободнѣе, то и лучше.

Обычная игра въ 4-мъ, такъ какъ 5-й и 6-й въ партіи выходятъ. Послѣ обычнаго угощенія картами, 2 младшія карты играютъ вмѣстѣ, а старшая съ старшей. Второй роберъ, повторяется угощеніе, игроки смѣняются. Младшая карта играетъ съ младшей картой партнера еще неигравшаго. Третій роберъ играютъ между собой партнеры еще не игравшіе; карта вынимается только для того, чтобы знать кому давать карты и выбирать мѣсто. Партія состоитъ изъ 3-хъ, 6-ти роберовъ. Въ клубахъ болѣе 3-хъ роберовъ въ одной партіи на однѣхъ картахъ играть не допускается. При игрѣ въ 5-мъ, всѣ пять игроковъ вынимаютъ карты. Игроки записываются по старшинству картъ на углу стола, начиная со старшей. Старшая карта (верхняя въ записи) выходитъ, а четверо между собой играютъ, младшая съ младшей картой, а старшая съ старшей. Слѣдующій роберъ выходитъ слѣдующая старшая карта, а входящій играетъ съ младшей картой, при первомъ угощеніи записанной внизу, и такъ слѣдующіе роберы; 5-й роберъ играютъ между собою

партнеры еще не игравшіе, что должно быть такъ: записанный первымъ (верхнимъ) съ 3-мъ, записанный 2-мъ съ 4-мъ. Партія въ пять роберовъ. Въ шестеромъ, по вынутіи картъ, тоже всѣ шесть игроковъ записываются по порядку, два старшихъ выходятъ, потомъ два слѣдующихъ и т. д. Играютъ между собою, не соблюдая очереди, а всегда по картамъ. Партія въ 3, 6 роберовъ. Въ винтъ играютъ и втроемъ, тогда младшая карта играетъ съ деревяннымъ, съ которымъ по очереди и всѣ играютъ. У деревяннаго всегда считается младшая карта, почему имѣющій ее всегда сдаетъ и выбираетъ мѣсто. Играющій съ деревяннымъ выигрываетъ и проигрываетъ вдвое—за себя и деревяннаго. Партія 3, 6 роберовъ.

Угощеніе.

Угощеніе—вытаскиваніе картъ должно происходить по слѣдующимъ правиламъ:

1) Вся колода изъ 52-хъ картъ разбрасывается по столу, крапомъ на верхъ. Каждый игрокъ вытаскиваетъ только по одной картѣ.

2) Имѣющій младшую карту выби-

раетъ мѣсто; при чемъ предлагаетъ партнеру, имѣющему слѣдующую младшую карту, занять мѣсто противъ него.

3) Тузъ считается самой младшей картой.

4) Когда вынуты двѣ равныя карты, напр. двѣ двойки, низшая масть считается младшей.

Когда игроки усѣлись, то имѣющій младшую карту, тасуетъ колоду, даетъ снимать сосѣду, сидящему на право (смотрите не ошибитесь—на право) и сдаетъ.

Тасовка.

Тасовать карты должно всегда надъ столомъ, однако такъ, чтобы лица картъ не были видны. Тасующій не долженъ смотрѣть послѣднюю карту. Партнеръ сдающаго долженъ собрать карты для слѣдующей сдачи, перетасовать ихъ и положить колоду къ сосѣду на право. Послѣдняя тасовка должна быть сдѣлана сдающимъ. Если при снятіи открылась карта или позатянулась, то слѣдуетъ вновь перетасовать и переснять.

Получившій младшую карту, послѣ та-

совки и снятія, сдаетъ. Сдавать должно по одной картѣ съ лѣвой руки къ правой. Карты должно класть ровно на 4 мѣста, чтобы игроки могли ясно видѣть свою карту. Если карты сданы не вѣрно, то слѣдуетъ пересдача.

Пересдача.

Пересдача часто служитъ предметомъ спора между играющими, а потому слѣдуетъ держаться условій принятыхъ всѣми *). Пересдача требуется:

1. Если во время игры или во время сдачи будетъ ясно, что колода не полная или невѣрная.

2. Если какая нибудь карта во время сдачи лежитъ лицемъ кверху.

3. Если при сдачѣ, сдающимъ или партнёрами открыта карта, пересдача допускается только по требованію партнёровъ, еще не видавшихъ своихъ картъ.

4. Видѣвшій хоть одну изъ своихъ картъ не имѣетъ права ни самъ, ни его партнёръ требовать пересдачи.

---

*) Помните гг., это условіе—а не правило и законъ.

5. Партнёры, не видавшіе своихъ картъ, имѣютъ право требовать пересдачи, все равно, была ли открывшаяся карта у нихъ или у противниковъ.

6. Сдающій, какъ не видящій своихъ картъ, согласно своему желанію можетъ пересдать.

7. Пересдача допускается, если сдающій засдался, т. е. одному далъ картъ болѣе, чѣмъ другому или по окончаніи сдачи послѣдняя карта приходится не ему.

8. Сдающій не имѣетъ права сдавать болѣе трехъ разъ. Если онъ всѣ три раза засдавался, или открывалъ карты, то лишается сдачи, и сдаетъ игру слѣдующій.

9. Если противники мѣшаютъ сдающему, споря о вѣрности записи или очереди сдаванья, такая игра не считается лишающей права сдающаго сдавать хотя сто разъ.

10. Если невѣрность сданныхъ картъ замѣчена во время или въ концѣ розыгрыша игры, пересдача не допускается, и игра считается дѣйствительною.

11. Точно также если игрокъ сдалъ

не въ очередь, игра началась, ходъ сдѣланъ, игра считается дѣйствительною.

12. Упавшая карта не считается открытой картой.

13. Пересдача должна быть произведена, если во время сдачи еще до хода, игроки докажутъ, что сдающій не давалъ снимать.

Глав. IV-я.

Назначеніе игры.

Когда игроки усѣлись, карты сданы, начинаютъ дѣлать назначеніе. Первымъ дѣлаетъ назначеніе сдававшій, за нимъ сосѣдъ справа, потомъ партнёръ сдававшаго, затѣмъ сосѣдъ слѣва, снова сдававшій, потомъ сосѣдъ направо и т. д. пошелъ винтить винтъ. Назначеніе оканчивается, когда, начиная съ сдававшаго, всѣ четыре игрока по очереди сказали пасъ, на какомъ бы турѣ или игрѣ это не было; о слѣдующей игрѣ не можетъ быть и рѣчи. Если напр. при кругѣ назначенія на 8, всѣ сказали пасъ, то о 9-ти уже не

спрашиваютъ, а приступаютъ къ розыгрышу. Въ Петербургскомъ винтѣ говорить пасъ можно сколько угодно, и ходъ дѣлается тогда, когда всѣ игроки заявятъ, что болѣе разговаривать нежелаютъ. Поэтому въ Петербургскомъ винтѣ самое большой разговоръ все состоитъ изъ слова „пасъ“.

Форма назначенія.

Назначеніе должно дѣлать совершенно покойно, ровнымъ голосомъ, не употребляя никакихъ движеній и выразительныхъ знаковъ. Не должно дѣлать никакихъ удареній, произнося какую нибудь свою масть, и не выражать голосомъ неудовольствія на масть партнёра. Вообще при назначеніи не допускается произношеніе какихъ бы то ни было лишнихъ словъ и вопросовъ. Не допускается называть масти въ уменьшенномъ или увеличенномъ видѣ (пички, червячки). Если игрокъ забылъ, что его очередь назначать и молчитъ, то партнёръ имѣетъ право ему сказать: „Ваша очередь“ или „что Вамъ угодно назначить?“ Назначать всегда слѣдуетъ по очереди.

Кто сдѣлалъ назначеніе не въ очередь, или произнесъ какую нибудь масть не въ очередь, тотъ лишаетъ себя и партнёра права дѣлать еще какое либо назначеніе. Игра предоставляется противникамъ или остается на той степени игры, каковой она была до произнесенія беззаконныхъ словъ. Недопускается послѣ назначенія говорить противникамъ „ходите". Этимъ сказавшій, какъ бы лишаетъ возможности своего партнёра измѣнить игру, а поэтому такая игра не считается, карты бросаются, если высшая игра была у виновныхъ. Противники, если пожелаютъ, могутъ сами играть любую игру и виновные не имѣютъ права имъ этого не позволить и бросить карты.

Впрочемъ эти правила примѣняются только къ игрокамъ, съ которыми конечно въ другой разъ уже никто охотно играть не будетъ *). Эти правила относятся собственно къ формѣ назначенія, а потому

*) Я упомянулъ объ этомъ правилѣ потому, что среди насъ есть такіе игроки, очень хорошіе люди, но иногда къ нимъ слѣдовало бы приложить это правило.

въ разныхъ кружкахъ и между разными игроками, весьма часто и измѣняются. Но нельзя не пожелать, чтобы они соблюдались съ полной строгостью, такъ какъ только при нихъ можно играть покойно. Всякое лишнее слово, одобреніе или негодованіе возбуждаетъ игроковъ и подаетъ поводъ къ ошибкамъ и неудовольствію. Перехожу собственно къ правиламъ назначенія игры, которыя должны быть строго соблюдаемы, такъ какъ при нихъ только можно безошибочно играть въ Московскій винтъ. Для Петербургскаго винта буду при данномъ параграфѣ указывать возможное уклоненіе, при чемъ укажу и почему оно возможно. Каждое правило буду излагать въ формѣ параграфа, при чемъ когда нужно буду стараться доказывать, что назначать должно именно такъ, а не иначе.

Правила назначенія на простую игру—одно леве.

§ 1. Назначать какую либо масть въ простыхъ, т. е. 7 взятокъ—одно леве, въ первой рукѣ, должно только тогда, когда на рукѣ есть $4^1/_2$ или 5 взятокъ.

Взятки должно имѣть не въ одной какой либо масти, а по немногу имѣть во всѣхъ мастяхъ.

§ 2. Не слѣдуетъ стѣсняться назначать масть при 4-хъ картахъ, какого бы достоинства они не были, такъ какъ при назначеніи простой игры имѣется главнымъ образомъ въ виду показаніе вашему партнёру, что у васъ на рукахъ есть не менѣе 4-хъ *безкозырныхъ* взятокъ. (Самое лучшее назначеніе приблизительно слѣдующее: король, дама самъ третей въ одной масти, тузъ, король самъ третей въ другой, король, валетъ самъ третій въ третьей, дама, валетъ самъ четвертъ въ четвертой.) Масть въ 4 карты смѣло назначайте въ простыхъ.

§ 3. Если на рукахъ двѣ масти и самъ четвертъ, то въ козыряхъ лучше сказать слабѣйшую масть. Какъ козыри, слабѣйшая масть будетъ брать взятки, а сильная масть беретъ взятки, какъ масть. Въ Петербургскомъ винтѣ, если позволятъ, скажите ту и другую, но все таки лучше начать съ слабѣйшей. Потому если не позволятъ сказать вторую масть, легче играть

въ слабѣйшей. Назначеніе простой игры есть показаніе силы своему партнёру. Назначая простую игру, Вы объявляете своему партнёру: М. Г. У меня безкозырная игра, но безъ 3-хъ тузовъ, распоряди-тесь моими силами по вашему усмотрѣнію.

§ 4. *Не слѣдуетъ назначать простую игру съ одной, хотя бы и очень длинной масти.* Туза, даму самъ шестъ никогда не совѣтую назначать въ простыхъ. Назначеніе простое есть показаніе партнёру силы, на которую онъ разсчитываетъ и долженъ разсчитывать. Тузъ, дама, даже самъ семъ, не бывъ козырями, даютъ одну, много двѣ взятки. Такимъ назначеніемъ партнёръ будетъ обманутъ. Исключеніе изъ этого правила допускается въ петербургскомъ винтѣ въ томъ случаѣ, когда противники не заявляютъ 8рной игры, тогда можно назначить по второму, третьему разу масть и въ 6-ть картъ. Партнёръ тогда долженъ понять, что послѣ 2-хъ пасовъ вы показываете ему только одну масть для хода, а что игры у васъ нѣтъ.

Примѣчаніе. Если желательно партнё-

ру показать свою длинную масть въ 7 или 6 картъ, то лучше ее объявить прямо въ 8-ми. Этимъ вы показываете, что желаете именно играть въ этой масти и просите вашего партнёра поддержать васъ другими мастями, такъ какъ въ этой масти вы сами богаты. Такое показаніе не путаетъ партнёра, онъ такъ и понимаетъ, о силѣ вашей игры не думаетъ. Подобное назначеніе 8-ми еще болѣе можетъ быть допущено, когда положеніе партіи позволяетъ рискнуть, чтобы не дать противникамъ выдти къ партіи или къ роберу. Въ петербургскомъ винтѣ это бываетъ иногда даже полезно, особенно если объявить красныя масти. Этимъ закрывается иногда возможность объявить противникамъ черныя масти и этимъ лишить ихъ большой игры. Даже можетъ быть выгоденъ и ремизъ. (См. ниже).

§ 5. Безкозырную игру, въ первой рукѣ, можно объявлять *только съ тремя* тузами, никакъ не иначе. Объявлять безъ козырей съ однимъ и даже 2-мя тузами есть несомнѣнно преступленіе. Знаніе тузовъ въ винтѣ есть обстоятельство въ

высшей степени важное, потому ихъ показывать слѣдуетъ точно.

§ 6. Слѣдуетъ ли объявлять 3-хъ тузовъ пустыхъ безъ мастей въ безъ козыряхъ? Непремѣнно слѣдуетъ! Вамъ неизвѣстно какіе карты у вашего партнёра, а три туза въ винтѣ большая сила, важныя карты, скрывать ихъ не слѣдуетъ. Правда иногда можно проиграть безкозырную игру и хорошо проиграть если у партнёра ничего не окажется. Но если у васъ кромѣ тузовъ ничего нѣтъ, то противникамъ будетъ выгоднѣе играть высшую игру и стало быть вы не въ ремизѣ. Если же противники васъ подсидѣли, то нужно помнить, что винтъ есть игра, гдѣ нужно стремиться играть большую игру, чего нельзя никогда играть, если тузы скрыты. Для большаго вездѣ нужно рисковать меньшимъ. Во всякомъ случаѣ проигрышъ такой игры составляетъ исключеніе и такія исключенія къ счастію весьма рѣдки.

§ 7. Количество взятокъ, четыре, пять, шесть, и т. д. считается каждымъ игрокомъ, смотря по его индивидуальности

и склонности къ риску или сдержанности. Одинъ туза, короля, валета самъ четвертъ считаетъ 2-мя взятками; другой короля валета самъ третей считаетъ за двѣ взятки; третій даму самъ третьею считаетъ за взятку. Въ этомъ нужно предоставить игроку полную свободу. Претендовать за это нельзя. Этимъ опредѣляется рискованность или не рискованнность игрока, о чемъ партнёръ можетъ освѣдомиться передъ игрой и соображаться съ этимъ при дальнѣйшихъ своихъ назначеніяхъ. Рискъ не ошибка, а черта характера. Часто кто не рискуетъ, тотъ не выигрываетъ. Въ Петербургскомъ винтѣ особенно при назначеніи въ красныхъ мастяхъ должно обращать вниманіе на онёры. Такъ какъ счетъ онёровъ болѣе счета игры. Выиграли игру безъ онёровъ, въ концѣ остались въ убыткѣ.

§ 8. 1, 2, 3, 4, 5, 6 §§ должны быть соблюдаемы при назначеніи во 2-й, 3-й и 4-й рукѣ, если предшествовавшими игроками сказано „пасъ“. Первой рукой поэтому при назначеніи долженъ считаться тотъ, который первый заявилъ какую

нибудь игру. Второй игрокъ, сидящій справа сдававшаго, для своего партнёра конечно есть первая рука, а потому и къ нему относятся всѣ эти правила.

§ 9. Для второй руки, въ видѣ исключенія, можетъ быть допущено, назначеніе безъ козырей съ 2-мя тузами. Если въ первой рукѣ объявлена игра, особенно если заявлена красная масть, то вторая рука лишена возможности показать свою силу,—игру, а потому и можетъ съ 2-мя тузами сказать безъ козырей. Такое возможное назначеніе должно быть принимаемо въ соображеніе партнёромъ 2-й руки, при дальнѣйшихъ назначеніяхъ, если въ послѣдующемъ назначеніи и не показано 3 туза, то и считать только 2-хъ.

§ 10. Въ 3-й и 4-й рукѣ при назначеніи партнёромъ какой нибудь игры, должно показать свою масть изъ 5-ти картъ, разумѣется если она высшая назначенной партнёромъ. Масть эту слѣдуетъ назначить и тогда, если кромѣ 5-ти картъ этой масти, въ остальныхъ мастяхъ ничего нѣтъ. Слѣдуетъ непремѣнно

назначать, не обращая строго вниманія на качество картъ. При Петербургскомъ нужно помнить онёры.

§ 11. Въ 3-й и 4-й рукѣ послѣ назначенія партнёра, если есть 2 туза слѣдуетъ назначать безъ козырей. Дальнѣйшая сила партнёра разъяснится при дальнѣйшихъ переговорахъ. Въ этой рукѣ говоря безъ козырей дѣлается вопросъ первой рукѣ: хороша ли назначенная у него масть или у него безкозырная игра. Если назначенная у него масть хороша, онъ скажетъ въ ней—8-мь; масть не сильна, скажетъ 8-мь безъ козырей; сильна масть и карты—скажетъ 8 масти и 8-мь безъ козырей.

Вотъ и всѣ правила для назначенія простой игры. Почему непремѣнно нужно назначать такъ? Почему не иначе? По нашему мнѣнію именно такъ, а иначе и быть не можетъ. Назначеніемъ простой игры дается прямое, точное показаніе партнёру, что у меня есть 4, 5 взятокъ во всѣхъ мастяхъ, что онъ и обязанъ принять въ соображеніе; и если у него есть длинная масть, то онъ смѣло можетъ

въ ней играть 8 и 9 и болѣе, смотря по силѣ своей масти, помня что у назначившаго игру, есть что нибудь и въ этой масти, и поддержка во всѣхъ остальныхъ. Назначеніе простой игры объясняется такъ: назначающій говоритъ „пики“, этимъ онъ заявляетъ своему партнёру, у меня почти безкозырная игра, но 3-хъ тузовъ нѣтъ; не угодно-ли вамъ мой товарищъ назначить любую длинную масть, будемъ въ ней играть, смотря по вашимъ силамъ въ этой масти и сообразно моей поддержкѣ въ ней. Если же назначать въ простыхъ длинную масть, а не игру, то партнёръ и не можетъ знать когда у васъ игра, когда масть. Такъ какъ игра есть сила и важнѣе масти, то конечно благоразумнѣе показывать то, что въ дальнѣйшемъ можетъ дать большую выгоду. Желающіе поспорить, обыкновенно возражаютъ: у меня есть 5 взятокъ на одной масти, я долженъ ихъ заявить. А у партнёра тоже 5 взятокъ, на другой, онъ обозначаетъ свою. Вы испугались что не берете взятокъ назначаете свою въ 8-ми, а партнёръ свою и т. д. Въ итогѣ

сильный проигрышъ. Еще возражаютъ, когда у меня есть взятки во всѣхъ мастяхъ, я могу объявить безъ козырей. Грубая, непростительная ошибка. Нужно не забывать, что игра винтъ. Идеалъ игры, къ которому должно стремиться, это назначить и сыграть большой шлемъ. При такомъ назначенiи никто не можетъ знать когда у него съ партнёромъ будутъ карты для шлема, когда нѣтъ. Дать шлемъ противникамъ нужно всегда желать и всегда къ этому быть готовымъ. При назначенiи же не только шлема, но и большой игры, не взятки которые имѣются на рукахъ, должно имѣть въ виду, ихъ можетъ быть болѣе 13-ти, а тѣ карты, которыя можно отдать противникамъ. Нужно знать вѣрныя заручки, нужно знать счетъ тузовъ, которые только и есть вѣрныя заручки. Говорятъ король съ дамой тотъ же тузъ. Ну! въ винтѣ не тузъ, да я думаю нигдѣ не тузъ. Прежде чѣмъ король возьметъ взятку, даму нужно отдать противникамъ. Если же партнёръ безъ козырей говоритъ разъ съ однимъ тузомъ, а другой разъ съ тремя, а тѣмъ

паче со всѣмъ безъ тузовъ, то естественно что нельзя быть покойнымъ за солидность его заручекъ—вѣрныя они или нѣтъ.

Разрѣшеніе въ 3-и и 4 и иногда во 2-й рукѣ сказать безъ козырей съ 2-мя тузами дается въ 1-хъ потому, что послѣ назначенной масти иногда нельзя никакимъ другимъ образомъ заявить свою игру; въ 2-хъ потому, что если мой партнёръ назначилъ игру, то назначилъ онъ ее по всѣму вѣроятію съ тузомъ, а можетъ быть и съ 2-мя и назначеніемъ съ моей стороны безъ козырей сразу объясняется сила нашей игры, сила заручекъ. Если же говорю безъ козырей съ 2-мя тузами, послѣ назначенія игры противниками, то разсуждаю такъ. Противникомъ заявлена игра, стало быть 4, 5 безкозырныя взятки. При такихъ условіяхъ, намъ врядли возможно играть шлемъ. А коль скоро это такъ, то значеніе тузовъ, какъ вѣрныхъ заручекъ, имѣетъ относительную важность. И наконецъ такъ уже всѣмъ и должно быть извѣстно, что если послѣ назначенія, въ 3-й, 4 и иногда во 2-й

рукѣ сказано безъ козырей, то можетъ быть сказано съ 2-мя тузами, и таковое обстоятельство будетъ принимаемо при слѣдующихъ назначеніяхъ. Если въ 3-й или 4-й рукѣ будетъ три туза, и при объясненіи видно, что можетъ быть большая игра, то третьяго туза всегда можно показать, сказавши въ 8-ми или 9-ти, еще разъ безъ козырей.

Назначеніе въ 3-й и 4-й рукѣ масти съ пятью картами въ простыхъ и даже въ 8-ми, если партнёръ въ 8-ми свою масть не назначилъ допускается и требуется на слѣдующемъ соображеніи. Если у партнёра у одного 7 взятокъ, онъ навѣрно одинъ скажетъ 8-мь, расчитывая на взятку товарища. Если же у него $4^1/_2$ или 5 взятокъ, какъ требуется вышеизложенными правилами назначенія, то сказавъ „пасъ“ вы оставляете его играть одного, т. е. взять 4, 5 взятокъ и остаться безъ 2-хъ. Своею же мастью въ 5-ть картъ, когда она будетъ козырями, вы ему непремѣнно помогаете, возьмете три взятки, а при поддержкѣ съ его стороны въ этой масти, которая тоже должна у него быть,

можетъ взять и 4 взятки. Игра простая, а можетъ быть и 8-мь должна быть выиграна. Принимая это въ расчетъ, такую возможность мы должны всегда имѣть въ виду, и при 3-хъ только мастяхъ, не имѣя четвертой, плохо объявлять простую игру; на грѣхъ этой масти окажется у партнёра 5-ть картъ, онъ и заявитъ ее, да еще въ 8-ми и игра конечно легко можетъ проиграться. Очень скверно назначать простую игру, когда имѣешь двѣ масти по 5-ти картъ. Сказать простую игру на основаніи вышеприведеннаго нельзя, а 8-мь объявить страшно,—рискованно. Въ Петербургскомъ винтѣ это легче, потому что обѣ масти можно назначить въ простыхъ. Конечно если позволятъ противники, а не позволятъ опять скверно. Поэтому при одной длинной масти, хотя бы это даже былъ тузъ, дама самъ семъ, или при 2-хъ мастяхъ по 5-ти картъ, безъ четвертой масти я всегда говорю „пасъ". Еще одно обстоятельство должно замѣтить, что двѣ масти по 5 картъ есть такая игра, гдѣ очень часто противники попадаются въ ловушку, иг-

рая въ одной изъ нихъ. Правильное основаніе въ первой рукѣ заявлять игру, а не масть, неоднократно оправдывалось при нашей игрѣ блестящимъ образомъ. Разъ мнѣ пришлось сказать бубны, имѣя восьмерку самъ третьей. (Разумѣется по ошибкѣ, принявъ одного туза за другаго). У партнёра были небольшія четыре бубны и порядочныя карты въ мастяхъ (4 взятки), онъ поднялъ меня на 9-ть. Не смотря на то, что мы имѣли только 7-мь слабыхъ козырей, игра была выиграна, именно только благодаря тому, что у меня была игра на мастяхъ. Правда, что сказавъ пасъ съ длинною мастью, можно иногда пропустить игру. Увѣряю, что пропустите только, можетъ быть, простую игру, крайне рѣдко 8-мь. Но опять припомню, что стремленіе въ винтѣ играть большую игру, а для этого чтобы быть всегда вѣрнымъ этому принципу, нужно для большой игры иногда пожертвовать маленькой.

Глава V-я.

Назначеніе 8-ми,—2-хъ леве.

§ 12. Назначеніе 2-хъ леве или 8-ми взятокъ, самостоятельно въ первой рукѣ, безъ помощи партнёра, можетъ быть сдѣлано при $6^1/_2$ — или 7-ми взяткахъ въ масти, состоящей не менѣе какъ изъ 5-ти картъ. *).

§ 13. Если на рукахъ двѣ масти и при этомъ 7 взятокъ, то слѣдуетъ назначить обѣ масти. Для этого масть болѣе короткую, съ болѣе вѣрными заручками, слѣдуетъ показать въ простыхъ, а масть болѣе длинную назначать въ 8-ми. При одинаковомъ количествѣ картъ въ обѣихъ мастяхъ, въ простыхъ слѣдуетъ показать масть съ лучшими заручками, а въ 8-ми болѣе слабую масть. Это дѣлается опять на томъ простомъ основаніи,

---

*) Нѣкоторые могутъ удивляться, что я пишу $4^1/_2$, $6^1/_2$ взятокъ. Что такое половина взятки? Половиной взятки я разумѣю такую взятку, которая иногда можетъ быть взяткой, особенно при хорошей игрѣ партнёра, иногда нѣтъ. Напр. Тузъ дама—$1^1/_2$ взятки, король самъ другъ, дама самъ третьей, и т. д.

что худшая масть будетъ брать взятки, какъ козыри, а сильная масть будетъ брать взятки, какъ масть. Если обѣ масти равны по количеству и силѣ картъ, то въ простыхъ слѣдуетъ показать старшую по цвѣту масть (черви, бубны), а въ 8-ми младшую (трефы, пики). Это нужно сдѣлать для того, что партнёру будетъ легче показать свою силу въ той и другой масти, такъ какъ въ Московскомъ винтѣ въ первой рукѣ вы всегда назначаете масть въ 8-ми прежде вашего партнёра. Объяснимъ примѣромъ: если вы въ первой рукѣ говорите простые черви и потомъ 8 трефъ, то вашъ партнёръ можетъ сказать 8 червей; но если бы вы сказали трефы и потомъ 8 червей, то вашему партнёру неостается ничего болѣе какъ показывать трефы или черви въ 9-ти. Въ Петербургскомъ винтѣ обѣ масти можно показать въ простыхъ, но всетаки сначала слѣдуетъ назначить младшую по цвѣту масть, а потомъ уже старшую.

§ 14. Послѣ назначенія безъ козырей въ 8-ми слѣдуетъ показать всякую масть, состоящую изъ 5-ти и болѣе картъ.

§ 15. Восемь безъ козырей, самостоятельно въ первой рукѣ, можно говорить когда при 3-хъ тузахъ, въ четвертой масти заручка, при вѣрныхъ семи безъ козырныхъ взяткахъ и если нѣтъ никакой масти въ 5 картъ. Если же есть масть въ 5-ть картъ, то всегда лучше ее заявить въ 8-ми, а потомъ сказать 8 безъ козырей. При этомъ условіи игра можетъ выйти всегда больше. Если же партнёру вашему желательно играть безъ козырей, то назначая масть, вы позволяете ему сказать безъ козырей и этимъ даете большой просторъ его дѣятельности.

§ 16. Послѣ заявленія какой нибудь игры вашимъ партнёромъ, назначенную имъ масть объявить въ 8-ми (поднять партнёра на восемь—выраженіе игроковъ) можно только тогда, если у васъ на рукахъ *при трехъ хотя-бы и мелкихъ козыряхъ, имѣются три взятки.* Все равно будутъ ли эти взятки въ козыряхъ или другихъ мастяхъ. Вашъ партнёръ объявляетъ игру. У него 5 взятокъ и можетъ быть только 4 козыря; у васъ 3 взятки и 3 козыря, стало быть 8 взятокъ при

7-ми козыряхъ. Игра должна выиграться. Съ двумя козырями, а тѣмъ болѣе съ однимъ, даже съ тузомъ, поднимать партнёра на 8 не слѣдуетъ, потому что при 6-ти или 5-ти козыряхъ и вѣрныя 8-мь взятокъ легко могутъ оказаться не вѣрными и взять два леве будетъ нельзя.

§ 17. Если партнёръ, объявивъ въ первой рукѣ игру, на 8 сказалъ пасъ, а вамъ, за неимѣніемъ 3-хъ козырей, поднять его на 8-мь нельзя, то можно и даже требуется заявить въ 8-ми свою масть изъ 5-ти картъ, на основаніи вышеприведенныхъ соображеній. Тоже самое требуется, если партнёръ объявилъ безъ козырей и на 8-мь сказалъ пасъ. Вы ничѣмъ другимъ не можете оказать вашему партнёру помощь, какъ только этими 5-ю картами. Для трусливыхъ игроковъ, при такихъ же обстоятельствахъ, Петербургскій винтъ даетъ спасеніе, такъ какъ свои 5 картъ одной масти могутъ и должны назначить въ простыхъ. Но очень трусливые даже и этого не дѣлаютъ.

§ 18. Если партнёръ назначилъ игру въ 3-й рукѣ, особенно въ красной масти,

а вы поднять въ первой рукѣ эту масть на 8-мь не можете, то свою черную масть въ 8-ми смѣло можете назначить, такъ какъ масть партнёра старше и вашу онъ всегда можетъ переговорить. Назначеніе же въ 8-ми красной масти послѣ черной партнёра въ 1-й рукѣ должно дѣлать крайне осторожно, даже лучше совсѣмъ недѣлать, безъ большой силы. Этимъ назначеніемъ вы лишаете возможности вашего партнера объявить свою масть въ 8-ми, что онъ м. б. и хотѣлъ сдѣлать. Вы еще не знаете навѣрное, что желалъ показать вашъ партнёръ, игру или масть. На заявленіе же вашего партнёра безъ козырей и въ 3-й рукѣ, въ 1-й рукѣ всегда должно показать въ 8-ми масть изъ 5-ти картъ, такъ какъ, говоря безъ козырей, партнёръ отъ васъ требуетъ такого назначенія. Въ Петербургскомъ же винтѣ на заявленную партнёромъ безкозырную игру, не показывайте 5-ть картъ красной масти. Сначала слѣдуетъ сказать пасъ, и когда партнёръ скажетъ пасъ, то тогда должно назначить свою красную масть.

§ 19. Если вашъ партнёръ заявилъ въ правой рукѣ безъ козырей, въ 8-ми сказалъ масть, у васъ же есть 5 картъ масти по цвѣту старшей вашего партнёра, тогда вы обязаны показать эту масть въ 8-ми. Вашъ партнёръ, если не можетъ играть свою игру одинъ, безъ вашей помощи, долженъ играть въ вашей масти, которою вы ему помогаете и только ею то и можете помочь. У него тузы, онъ ими заручается и можетъ отыгрывать свою масть, а вы можете брать взятки только своею козырною мастью.

§ 20. Партнёръ въ 1-й рукѣ назначилъ безъ козырей, затѣмъ объявилъ 8-мь въ масти, если у васъ есть тузъ съ тремя взятками, вы должны показать ему этого туза, сказавъ 8-мь безъ козырей. Это вы можете дѣлать смѣло, такъ какъ при дальнѣйшемъ пасѣ вашего партнёра, вы можете назначить его масть въ 9-ти. Восемь безъ козырей при тузѣ съ тремя взятками должно объявить и въ томъ случаѣ, если партнёръ, заявивъ безъ козырей отъ 8-ми отказался; а при 4-хъ безъ козырныхъ взяткахъ, можно это сдѣ-

лать и безъ туза. Тогда уже будетъ игра безъ козырей. У партнёра 5 безкозырныхъ взятокъ, да у васъ короли съ 4-мя взятками, игра 8-мь безъ козырей проиграна быть не можетъ.

§ 21. По объявленіи партнёромъ безъ козырей и потомъ 8-мь масти, съ однимъ тузомъ и не имѣя 3-хъ взятокъ, 8-ми безъ козырей говорить не слѣдуетъ, потому что, послѣ безъ козырей, заявленныя 8-мь, не есть еще вѣрныя 7 взятокъ, а есть 3 туза и 5 картъ масти. При такихъ условіяхъ поднимать партнёра на 9-ть слѣдуетъ тоже осторожнѣе. Вотъ почему предъидущій параграфъ и требуетъ 3-хъ и 4-хъ взятокъ. Если у вашего партнёра игра сильная, вы увидите это потомъ и тогда покажете ему вашего туза.

§ 22. Послѣ же назначенія безъ козырей во 2-й или 3-й рукѣ съ возможными 2-мя тузами, 8-мь безъ козырей слѣдуетъ говорить только при хорошихъ картахъ, покрайнѣй мѣрѣ съ тузомъ четыре взятки. Поднимать же масть партнёра и объявлять свою при этихъ условіяхъ можно смѣлѣе, ибо у партнёра игра.

§ 23. Если въ первой рукѣ заявлена простая игра, на нее вашъ партнёръ назначилъ безъ козырей, значитъ у него не менѣе 2-хъ тузовъ. У васъ на рукахъ тоже два туза, вы обязаны назначить 8-мь безъ козырей и этимъ показать партнёру своихъ двухъ тузовъ.

§ 24. Если въ первой рукѣ заявлена простая игра съ тѣмъ, что бы потомъ безъ содѣйствія партнёра объявитъ 8-мь, а онъ, въ очередь свою на простое объявленіе, назначилъ безъ козырей, то 8-мь безъ козырей, въ 1-й рукѣ, можно назначить и съ однимъ тузомъ, съ тѣмъ, чтобы свою масть, которую хотѣли назначить въ 8-ми объявить въ 9-ти.

§ 25. Если противники назначили высшую масть и тѣмъ лишили васъ возможности объявить свою младшую масть, то если вы желаете немного рисковать, можете назначить 8-мь при 6-ти взяткахъ, т. е. взяткою менѣе обыкновеннаго. Партнёръ долженъ принять это въ соображеніе и если назначеніе младшей масти было сдѣлано послѣ старшей, долженъ думать, что назначеніе сдѣлано принуж-

денное. Это правило одинаково относится и ко всѣмъ прочимъ высшимъ назначеніямъ.

§ 26. Имѣя туза даму самъ семъ, кто желаетъ назначить ихъ, долженъ назначить въ 8-ми. На это партнёръ быть въ претензіи не имѣетъ права—это рискъ. Если же кто объявитъ ее въ простыхъ и на 8-мь пасъ—тотъ дѣлаетъ большую ошибку. Если мы припомнимъ § 2, по которому простое назначеніе служитъ указаніемъ на $4^1/_2$—5 *безкозырныхъ* взятокъ и § 17, по которому въ такомъ случаѣ вы обязаны сказать вашу масть изъ 5—6 картъ въ 8-ми, то легко поймемъ какой кавардакъ можетъ произойти вслѣдствіе того, какъ вашъ партнёръ остановится на простой игрѣ, имѣя напр. туза самъ шестъ безъ другихъ мастей. Вы въ силу § 17, имѣя короля даму самъ пятъ, назначаете ее въ восьми и берете 1—двѣ взятки, да вашъ партнёръ возьметъ одну на туза и въ результатѣ вы безъ пяти!! Самые большіе ремизы намъ приходилось видѣть именно при подобнаго рода неправильности въ назначеніи длинной, но *слабо-*

сильной масти въ простыхъ, и на восемь пасъ. Назначая-же восемь въ той-же масти, партнёръ говоритъ мнѣ, что у него есть длинная масть, но м. б. безъ всякой поддержки.

Выше уже было указано на возможное отступленіе въ Петербургскомъ винтѣ. По 2-му 3-му разу при случаѣ можно назначить масть въ 6-ть картъ въ простыхъ. Сначала сказано „пасъ", а потомъ назначена масть, стало-быть игры нѣтъ, а есть только масть.

Назначеніе 9-ти или 3-хъ леве.

§ 27. Назначеніе 9-ти въ 1-й рукѣ самостоятельно можно дѣлать если есть 8-мь взятокъ при длинной масти не менѣе, какъ изъ шести картъ. При пяти картахъ 9-ть можно назначать, если карты самыя старшія. (Квартъ отъ туза).

§ 28. При 2-хъ мастяхъ назначать 9-ть слѣдуетъ, придерживаясь правилъ какъ и при назначеніи 8-ми; см. § 13-й.

§ 29. Если 8 взятокъ при 3-хъ тузахъ, то, назначивъ безъ козырей, въ 8-ми слѣдуетъ показать хорошую масть съ заруч-

ками, а въ 9-ти длинную, въ которой нужно играть.

§ 30. Поднять вашего партнёра, послѣ назначенной имъ простой игры въ его масти на 9-ть, можно только тогда, когда у васъ на рукахъ не менѣе 4-хъ картъ масти, назначенной партнёромъ, при 4-хъ взяткахъ. (Соображенія тѣже, что въ § 16-мъ).

§ 31. Если партнёръ объявилъ самостоятельно 8-мь, поднять его на 9-ть можно съ 2-мя взятками, не стѣсняясь количествомъ козырей, такъ какъ у него они хороши и относительно ихъ въ вашей помощи онъ мало нуждается. Съ одной же, хотя бы и вѣрной взяткой, поднимать не слѣдуетъ, потому что партнёръ объявляетъ 8, расчитывая на вашу взятку. Если партнёръ объявилъ 8-мь принужденно § 25, послѣ безъ козырей или красной масти противниковъ, то его на 9-ть поднимать нужно осторожно, по-крайней мѣрѣ съ 3-мя взятками.

§ 32. Если, по объявленіи вами простой игры, партнёръ вашъ сказалъ пасъ, или, что еще яснѣе, если въ 1-й рукѣ са-

мостоятельно отказался отъ назначенія, а потомъ въ 8-ми назначаетъ другую масть, этимъ онъ отказывается вамъ быть полезнымъ въ вашей масти, а желаетъ помочь вамъ своею. Послѣ этого назначать въ 9-ти въ свою масть можно только расчитывая на свою собственную силу. Поднять же масть партнёра на 9-ть, послѣ такого заявленія, можно только тогда, когда у васъ, при поддержкѣ въ его масти, не менѣе 6-ти взятокъ. Болѣе какъ на 3 взятки и то только въ масти партнёра, расчитывать у него нельзя.

§ 33. Заявивъ одну масть въ простыхъ, отказавшись ее назначить въ 8-ми, послѣ того какъ партнёръ объявилъ въ 8-ми другую масть, назначить опять свою масть въ 9-ти, потому что масти партнёра у васъ нѣтъ, есть величайшая ошибка и даже не одна, а 3 ошибки. За это, какъ увѣряетъ одинъ нашъ знакомый, въ Англіи повѣсили бы. Такое онъ имѣетъ высокое мнѣніе объ игрѣ Англичанъ. Вѣсить не вѣшать, но это логика крайне плохая! Сознавать себя безсильнымъ играть 8-мь и когда товарищъ отказывается

помочь, сознать себя сильнымъ играть 9-ть, по истинѣ есть верхъ не логичности. Это обыкновенно случается когда на рукахъ длинная масть безъ заручекъ въ другихъ мастяхъ и игроку хочется заявить и назначилъ ее въ простыхъ, показавъ игру— 1-я *ошибка*; восемь назначить боится, говоритъ пасъ—2-я *ошибка*. Партнёръ же заявилъ масть, которой у меня нѣтъ; на своей масти ничего не беру, вслѣдствіе чего еще болѣе испугался и съ испугу назначилъ 9-ть—3-я *ошибка*. Разъ при такой игрѣ мнѣ случилось играть 9-ть и быть безъ 6-ти. Пораженіе изрядное. (Сравнить § 26).

§ 34. Если по объявленіи вами безъ козырей, партнёръ отвѣтилъ 8-мь безъ козырей, масть какую бы ни было, состоящую изъ 6-ти картъ обязательно назначить въ 9-ти.

§ 35. Если партнёръ назначилъ масть въ простыхъ, потомъ еще разъ ее повторилъ въ 8-ми, т. е. этимъ прямо вамъ заявилъ, что онъ-силенъ только въ этой масти и въ ней желаетъ играть, вы свою длинную масть можете назначить въ 9-ти

если въ ней имѣете не менѣе 6-ти взятокъ. При такихъ условіяхъ больше какъ на 3 взятки партнёра вы расчитывать не должны, да и то лишь въ томъ случаѣ, если у васъ есть его масть для передачи. (См. § 26).

§ 36. Если партнёръ назначилъ двѣ масти: одну въ простыхъ, а другую въ 8-ми, тогда свою длинную масть назначить въ 9-ти можно, имѣя на ней 5 взятокъ, такъ какъ у партнёра двѣ масти и одна изъ нихъ (или двѣ) съ хорошими заручками, стало быть можно расчитывать на его 4 взятки.

§ 37. Девять безъ козырей самостоятельно можно заявлять только тогда, когда есть вѣрные 9-ть взятокъ при 3-хъ тузахъ. При 8-ми взяткахъ назначеніе 9-ти безъ козырей не вѣрно.

§ 38. На заявленіе партнёра простыхъ безъ козырей, 9-ть безъ козырей назначить можно, когда есть вѣрныхъ 5-ть взятокъ, безкозырныхъ взятокъ. Въ каждой масти разсчитываете по 2 заручки, длинной же масти, въ которой можно бы играть, нѣтъ.

§ 39. Если партнёръ въ 3-й рукѣ назначилъ безъ козырей, т. е. съ 2-мя тузами, и если еще имъ заявлена какая нибудь масть въ 8-ми, то назначеніе 9-ти безъ козырей показываетъ, что у васъ тоже два туза и игра будетъ 10-ть и болѣе. Безъ заявленія же масти, назначеніе 9-ти безъ козырей показываетъ, что у васъ на рукахъ хорошія безкозырныя взятки, но 2-хъ тузовъ можетъ и неозначать.

§ 40. Если вы назначаете масть въ простыхъ, а потомъ и въ 8-ми, а партнёръ отвѣчаетъ все безъ козырей, то этимъ онъ желаетъ знать величину и силу объявленной вами масти и чѣмъ она у васъ длиннѣе, тѣмъ сильнѣе можете дѣлать ея назначеніе, нерасчитывая особенно на партнёра. Обыкновенно при 6-ти картахъ надо говорить 9-ть, при 7-ми назначьте 10-ть и т. д.

Глава VI.

Назначеніе 10-ти и остальныхъ высшихъ игръ.

§ 41. Назначать 10-ть самостоятельно,

въ 1-й рукѣ, когда партнёръ говоритъ все пасъ, можно если есть на рукѣ 10-ть взятокъ. Исключеніе допускается только въ томъ случаѣ, если противники принуждаютъ рискнуть, объявляя сами игры и если есть расчетъ поставить ремизъ, чтобы быть ближе къ выходу или выиграть роберъ.

§ 42. Поднять партнёра на 10-ть, съ просто объявленной имъ игры, въ назначенной имъ масти, можно только тогда, если при 5-ти взяткахъ у васъ не менѣе 5-ти картъ объявленной его масти.

§ 43. Свою же масть объявлять въ 10-ти послѣ объявленной партнёромъ простой игры можно, если эта масть длинна, не менѣе 6-ти картъ; причемъ не менѣе 6-ти взятокъ. 6-ть взятокъ у васъ, считаемъ 4 у партнёра, игра 10-ть выиграна.

§ 44. Если партнёръ свою масть назначилъ въ 8-ми, назначеніе его не вынужденно, поднять его масть на 10-ть можно имѣя 4 вѣроятныхъ взятки, или 3 вѣрныхъ.

§ 45. Если партнёръ невынужденно

объявилъ свою масть въ 9-ти, назначить ему её въ 10-ти имѣете право, если на рукахъ одна, но только вѣрная взятка, особенно, если взятка въ козыряхъ, которую конечно партнёръ расчитываетъ отдать.

§ 46. При назначенiи 10-ти, а тѣмъ болѣе 11-ти, большаго и малаго шлема, недостаточно быть увѣреннымъ въ вѣрности взятокъ, должно считать количество мелкихъ картъ, которыя при розыгрышѣ могутъ быть взяты противниками. Первый ходъ, по окончанiи назначенiя, принадлежитъ противникамъ и всѣ мелкiя карты, безъ вѣрныхъ заручекъ, могутъ быть отобраны противниками.

§ 47. Если партнёръ объявилъ безъ козырей, за тѣмъ масть въ 8-ми, а у васъ 2 туза и, по своимъ взяткамъ, вы можете его поднять на 10-ть и 11-ть, тогда вы непремѣнно обязаны показать вашему партнёру своихъ 2-хъ тузовъ, назначивъ ему 8-мь и 9-ть безъ козырей, затѣмъ въ 10-ть или 11-ть его масть.

§ 48. При назначенiи 11-ти, малаго и большаго шлема должно точно также

соображать количество взятокъ, и на сей разъ считать только вѣрныя взятки, а вѣроятныя откидывать. Объявлена партнёромъ простая игра, считать у него 4 взятки, объявлено 8-мь, считать въ этой масти 6-ть взятокъ, объявлено 9-ть, считать 8-мь и т. д.

§ 49. Объявили вы простую игру, партнёръ поднялъ васъ въ ней на 8-мь и на 9-ть, считайте у него въ 1-мъ случаѣ 3 козыря и 3 взятки, во 2-мъ 4 козыря и 4 взятки. Соображайтесь съ силою вашихъ картъ и назначайте 10-ть, если у васъ 6-ть взятокъ и 11-ть, если 7-мь и т. д.

§ 50. Назначать малый, а тѣмъ паче большой шлемъ можно только тогда, если при увѣренности въ количествѣ вашихъ взятокъ, вамъ вѣрно извѣстно, что и тузы всѣ у васъ. Вотъ почему необходимо правильное назначеніе безъ козырей, а точно также необходимо, въ соотвѣтствующихъ мѣстахъ, заявленіе остальныхъ тузовъ, назначеніемъ 8-ми и 9-ти безъ козырей.

§ 51. Можно иногда безъ одного и даже безъ 2-хъ тузовъ объявить малень-

кій шлемъ (объявленіе большаго будетъ неправильно), если противники назначили двѣ масти, а у васъ обѣихъ этихъ мастей нѣтъ, партнёръ же или вы объявляли безъ козырей. Ваши масти длинныя и вы заручаетесь сразу, убивая туза противника козыремъ. Вообще назначеніе большаго или малаго шлема должно дѣлаться съ увѣренностію въ успѣхѣ. Шлемъ — идеалъ винта. Успѣхъ награждается, но за то ошибка служитъ долго предметомъ смѣха *).

§ 52. Если партнёромъ назначена одна масть въ простыхъ, а другая въ 8-ми, вами въ свою очередь заявлена третья масть, а партнёръ ее не поддержалъ, у васъ же 2-й масти партнёра совсѣмъ нѣтъ, а 1-й его масти 4, 5 картъ, вы обязаны играть 9-ть и даже 10-ть въ первой

---

*) Мнѣ разъ пришлось играть съ хорошимъ партнёромъ. Назначили 13-ть. Тузы всѣ у насъ. Да бѣда, онъ счелъ мои вѣроятныя взятки вѣрными и я тоже погрѣшилъ въ этомъ. Начали играть, видимъ дѣло не ладно. Перемѣнили планъ игры, еще хуже. Должны были остаться безъ одной, остались безъ 3-хъ. 12,000 штрафу. Смѣху, смѣху сколько было, и теперь часто вспоминаемъ.

масти, назначенной партнёромъ. Игра тогда должна вестись, не козыряя. Вы будете козырями бить масть партнёра, а онъ бьетъ вашу. При такихъ условіяхъ можно выигрывать большія игры съ относительно плохими картами.

§ 53. Изъ вышесказаннаго вытекаетъ, что при назначеніи игръ, въ особенности большихъ, всегда должно имѣть въ соображеніи и планъ розыгрыша. И такъ планъ розыгрыша долженъ быть составленъ прежде, чѣмъ къ нему приступятъ; составить его должно во время назначенія. Составленіе плана принадлежитъ тому, у кого на рукахъ игра. Партнёръ подчиняется его плану.

§ 54. При назначеніи всегда нужно принимать въ соображеніе переговоры противниковъ. Изъ этихъ переговоровъ значеніе вашихъ взятокъ можетъ мѣняться, такъ изъ вѣроятной взятка дѣлается вѣрной, изъ возможной,—не вѣроятной. Такъ если противникъ вашъ съ правой руки сказалъ безъ козырей, ваши короли становятся вѣрными взятками. Соображая силу противника, косвенно всегда можете заклю-

чить о своей силѣ. Если противники назначили безъ козырей, то конечно вамъ большую игру играть трудно.

§ 55. Дѣлая назначеніе, должны всегда имѣть въ виду запись, сдѣланную за прежнія игры. Если вашимъ противникамъ, чтобъ выйти или кончить роберъ ранѣе васъ, нужно взять немного взятокъ, а вы же не можете сразу взять такое число взятокъ, чтобы ранѣе ихъ кончить роберъ; то и при большой игрѣ нужно играть такую меньшую, чтобы противники не могли на вашей игрѣ окончить роберъ. Наоборотъ, если и при 9-ти взяткахъ, играя 10-ть, вы можете ранѣе противниковъ окончить роберъ, то можно для этого поставить ремизъ умышленно. Запись штрафа покрывается припиской къ роберу и славой выиграннаго сраженія. Партнёръ не имѣетъ никакого права быть на это въ претензіи.

Если всѣ говорятъ при первомъ кругѣ пасъ, то: или розыгрывается распасовка, или бросаютъ карты совсѣмъ, или раскрываютъ карты пишутъ тузовъ на оборотъ, или ставятъ крестъ, который къ ро-

беру приписываетъ нѣсколько лишнихъ призовъ.

Вотъ всѣ главныя правила винта для назначенія игръ. Разныхъ комбинацій можетъ быть конечно много, но они всѣ будутъ понятны, если эти главныя правила будутъ соблюдены въ точности. Винтъ есть игра живая и крайне сложная, а потому всѣ возможныя правила изложить нельзя, они выработываются сами собой на практикѣ. Нужно всегда одно твердо помнить, *сколько своимъ назначеніемъ вамъ вашъ партнёръ обязался взять взятокъ, сколько вы сами ихъ имѣете, сколько вы имѣете вѣрныхъ заручекъ и сколько слабыхъ картъ къ отдачѣ.* Правильное назначеніе и вѣрное показаніе своей силы всегда поведетъ къ вѣрной игрѣ, правильному розыгрышу и благопріятному успѣху. Возьмемъ примѣръ. Партнёръ объявилъ трефы и затѣмъ пасъ. Вы считайте у него 4 безкозырныхъ взятки. У васъ тузъ самъ шестъ бубенъ и еще въ другой масти есть одна, другая фигура. Смѣло расчитывайте на своихъ картахъ, играя въ бубнахъ, взять 5 взятокъ. У

вашего партнёра тоже вѣдь есть бубны, иначе онъ не объявилъ бы простой игры. Назначенныя вами 9-ть бубенъ никогда не проиграются. 2-й примѣръ: партнёръ заявилъ въ 1-й рукѣ безъ козырей, у васъ король самъ восемь бубенъ, тузъ король трефъ и король самъ другъ червей и одна пика. Я полагаю не можетъ быть ошибки, если вы назначите 13-ть бубенъ; игра выиграется, если вашъ партнёръ назначаетъ безъ козырей правильно съ 3-мя тузами.

Считаю не лишнимъ коснуться вообще правилъ назначенія, особенно въ Петебургскомъ винтѣ. Особенность его даетъ нѣкоторую особенность и назначенія. Въ Петербургскомъ винтѣ большую роль играютъ онёры, такъ какъ онѣ всегда одинаковы и не возрастаютъ въ стоимости вмѣстѣ съ возвышеніемъ игры. Это будетъ видно, когда я буду говорить о счетѣ, употребляемомъ въ Петербургскомъ винтѣ. Тамъ напр. выгоднѣе играть 8 безъ козырей, чѣмъ 10-ть пикъ, потому что при козырной игрѣ, всѣ онёры стоятъ 1000. Въ Петербургскомъ винтѣ ст. б. отдается предпочте-

ніе происхожденію, а не заслугамъ. Играли игру въ червяхъ, выиграли, а онёровъ у васъ не было и остались въ убыткѣ. Изъ сего, хотя совершенно невѣрнаго постановленія, вытекаетъ правило, что въ Петербургскомъ винтѣ, особенно въ красныхъ мастяхъ, нужно обращать строгое вниманіе на онёры и безъ нихъ не назначать. Стараться играть въ красныхъ мастяхъ, и въ безъ козыряхъ, такъ какъ это выгоднѣе, за это больше пишутъ. Это еще одно обстоятельство въ добавленіе къ выше упомянутымъ, почему Московскій винтъ мы предпочитаемъ. Это конечно условія, но у насъ покрайней мѣрѣ эти условія сдѣлались уже правилами Петербургскаго винта.

Есть еще въ Петербургскомъ винтѣ обычай при назначеніяхъ, какъ маленькихъ, а особенно большихъ игръ показывать, назначать переходныя масти: туза съ дамой, даже короля самъ другъ. Это ужасныя привычки, потому что обыкновенно производятъ путаницу. Не знаешь что этимъ показывается—масть ли, взятка-ли, однимъ словомъ полный сумбуръ. Случалось видѣть, что при назначеніи такихъ пе-

реходныхъ мастей 9-ть и 10-ть играли только при 6-ти козыряхъ. Ну конечно и проигрывали. Переходныя масти, т. е. вѣрныя заручки можно и даже должно показать, когда желаете играть безъ козырей. Опять этимъ обозначаете свою силу. Имѣете одну заручку, разъ назовите эту масть, имѣете 2, два раза ее назовите. Этимъ вы успокоиваете партнёра въ каждой названной вами масти. А въ козырныхъ играхъ, короткихъ переходныхъ мастей говорить не совѣтую. Ваша сила видна изъ вашего простаго назначенія.

Вообще въ Петербургскомъ винтѣ не спѣшите назначеніемъ, помните, что пасъ можете говорить сколько угодно и потомъ опять назначить. Нужно придерживаться слѣдующаго правила. Если противники молчатъ, молчите и вы, пусть вашъ партнёръ выговорится весь; сказалъ онъ пасъ, тогда вы начинаете говорить, а онъ долженъ въ свою очередь васъ слушать. Бываетъ такъ, что люди не торопливые разговариваютъ и думаютъ при разговорѣ по полу-часу. Что дѣлать —терпите, за то играете въ Петербургскій винтъ.

Будьте внимательны къ назначенію вашего партнёра, справляйтесь съ его характеромъ, если онъ рискованно назначаетъ, умѣряйте его своимъ назначеніемъ. Будьте осторожны, имѣйте въ виду самыя неудачныя случайности; если партнёръ назначаетъ и играетъ невѣрно, еще болѣе берегите себя и старайтесь быть еще осторожнѣе, ибо неправильность хуже риска. Вообще помните изрѣченіе: *Не уродуйте другаго и да не будете сами изуродованы.*

Глава VII-я.

Разыгрываніе игры.

Когда всѣ игроки на одномъ изъ круговъ назначенія сказали „пасъ,“ назначеніе считается оконченнымъ; если при объявленіи 8-ми, всѣ игроки сказали пасъ, то должна розыгрываться простая игра, при 9-ти пасъ—восмерная и т. д. О высшей игрѣ не можетъ быть вопроса. Въ Петербургскомъ винтѣ, какъ уже было сказано, этого условія не существуетъ.

Можно 10 разъ сказать пасъ и потомъ снова что нибудь назначить. По этому назначеніе считается оконченнымъ тогда, когда оба назначающіе скажутъ, чтобы противникъ началъ ходъ. Первый ходъ дѣлаетъ противникъ, сидящій справа игрока, сдѣлавшаго послѣднее назначеніе. Разыгрываніе ведется по условіямъ виста, т. е. при неимѣніи извѣстной масти, не нужно непремѣнно бить или бросать козыря, а по желанію можно бить или не бить.

Законъ молчанія.

Во время разыгрыванія совсѣмъ не должно разговаривать. Въ винтѣ, какъ и въ англійскомъ винтѣ, прежде всего должно не нарушать главный законъ, законъ, безъ котораго, какъ говоритъ Клей, игра не мыслима, а именно *Законъ молчанія*. Когда игра начата, ходъ сдѣланъ, нельзя спрашивать и разсуждать вслухъ, кто какую игру назначалъ. Все это должно быть извѣстно и принято въ соображеніе до начала разыгрыванія. По окончаніи игры, поговорите съ вашимъ партнёромъ тихо и хладнокровно. Ошибся

онъ, не понялъ вашего плана, скажите ему, что онъ васъ не понялъ, что онъ ошибся. Отнюдь не кричите, не упрекайте его, не читайте натацій; а главное, ради Бога, не пилите. Разговоры во время игры, выраженія одобренія или порицанія, словами, жестами, интонаціей голоса во время назначенія, обращеніе вниманія партнёра на сносъ, на ходъ, точно также строго воспрещаются въ винтѣ. Особое удовольствіе игры и состоитъ въ томъ, когда вмѣсто напрасныхъ рѣчей игроковъ, говорятъ сами карты. При такихъ условіяхъ, говоритъ Клей, игра не можетъ нравиться женщинамъ или мужчинамъ, по слабости характера имъ подобнымъ.

Пока взятка не закрыта, можно спросить „какъ столъ?“ и каждый изъ игроковъ, долженъ указать или подвинуть къ себѣ свою карту. По закрытіи взятки можно попросить её открыть, но спрашивать какъ столъ, или что вы снесли, нельзя. Открывать двѣ взятки, можно только тогда, если на слѣдующую взятку не сдѣлано выхода. Схоженая хоть бы одна кар-

та считается открытой взяткою. Если партнёръ не даетъ извѣстной масти, его можно спросить, не ошибся ли онъ, не сдѣлалъ ли ренонса? Вопросъ этотъ обыкновенно дѣлается такъ. „У васъ нѣтъ этой масти“, но не болѣе. Если карта положена на столъ, то перемѣнить ее въ серьезной игрѣ, (если она не дѣлаетъ ренонса) не допускается. Въ товарищеской игрѣ допускается перемѣнить карту, пока взятка не закрыта. Первая карта остается открытою. Дѣлать какіе либо тѣлодвиженія или восклицанія при выходѣ партнёра или противниковъ отнюдь не дозволяется. По окончаніи игры допускаются разговоры, объясненія. Самое лучшее спросить партнёра почему онъ такъ сдѣлалъ и удовлетвориться его отвѣтомъ. Споры и убѣжденія совершенно излишни. Кто не умѣетъ играть, того сразу не научишь, да тотъ и самъ спроситъ объясненія. А кто не хочетъ играть правильно, того неисправишь. Лишніе споры горячатъ игроковъ и не даютъ возможнымъ покойно разыграть слѣдующую игру. Предположенія, что если-бы уменя была

такая-то карта, а у партнёра такая-то, да такъ бы сдѣлать, да чтобы изъ этого вышло, положительно не выносимы, скучны, безплодны и потому должны быть строго запрещены. Сдайте эту игру въ архивъ, обыкновенно кричитъ одинъ нашъ пріятель, когда начинаются такія продолжительныя предположенія и разсужденія и онъ вполнѣ правъ. Это все относится къ *закону молчанія*. Это Гг. такой законъ, при несоблюденіи котораго легко можно рисковать, что хорошій и серьезный игрокъ заявитъ вамъ, что безъ соблюденія этого закона и съ такими игроками продолжать игру не желаетъ. Такіе примѣры видать случалось.

Не справедливо думаютъ тѣ, которые говорятъ начинающимъ играть въ винтъ, что разыгрывать игру въ винтѣ нужно точно также, какъ требуютъ правила англійскаго виста. Въ вистѣ нѣтъ никакихъ данныхъ и правила выработались на большемъ, относительномъ основаніи. Въ винтѣ наоборотъ даются всякую игру новыя данныя, служащія новымъ мотивомъ для соображенія, плана и разыг-

рыванія игры. Въ вистѣ задача взять леве, ст. б. дороже всѣхъ 7-я взятка; въ винтѣ задача для противниковъ взять лишнюю, противъ назначенія играющихъ взятку, будетъ она 9-я, 8-я, 2-я все равно. Точно также все равно какимъ бы путемъ, согласно ли правиламъ виста, только бы ее взять, обремизить противниковъ. Существуютъ въ вистѣ правила: класть короля самъ другъ; по 2-му ходу, если нѣтъ масти, бить козыремъ; по 3-й не бить; отъ туза самъ пятъ ходить съ туза. и т. д. Всѣ эти правила въ винтѣ не могутъ быть абсолютно примѣнимы. Зачѣмъ иногда по второму ходу бить козыремъ, если при назначеніи выяснилось, что старшая карта этой масти у партнёра. Ходъ съ туза самъ пятъ или самъ шесть въ вистѣ необходимый, въ винтѣ 4-ре раза изъ 5-ти самый вредный, потому что противникамъ на сей разъ играющимъ, отыгрываетъ сразу большое количество взятокъ. Такихъ примѣровъ много. Конечно, кто хорошо играетъ въ вистъ, тому легко и очень скоро понять розыгрышъ винта. Какъ уже было сказано выше, прежде

чѣмъ окончить назначеніе, игроки должны имѣть въ своемъ соображеніи планъ, какъ они должны и какъ они будутъ разыгрывать игру. Точно также и противники, по окончаніи назначенія, должны выбрать планъ, какъ вести имъ свою игру, какъ побѣдить играющихъ, какъ заставить записать ихъ ремизъ. Для играющихъ существуютъ приблизительно 3 плана разыгрыванія. Я говорю приблизительно потому что плановъ много, смотря по расположенію картъ, но всѣ они могутъ быть подведены подъ эти 3 плана.

Прямое наступленіе всей силой, гдѣ играющіе, по возможности скорѣе заручившись, откозырявъ сколько нужно разъ, начинаютъ разыгрывать слѣдующія сильныя свои масти и берутъ должныя взятки. Это такъ сказать прямая игра, а потому и простѣйшая. **Прямое наступленіе съ резервомъ.** Играющій, козырнувъ разъ или два, не докозыриваетъ, такъ какъ видитъ, что слѣдующія его масти не обезпечены, а потому старается сначала ихъ разыграть; а при случаѣ, если возможно, старшую фигуру въ этой масти у про-

тивниковъ, дать партнёру убить козыремъ. Обезпечивъ же свою масть, онъ докозыриваетъ. **Третій планъ есть военная хитрость.** Играющіе видятъ (они должны были это имѣть въ виду и при назначеніи), что нельзя игру выиграть первыми 2-мя путями, тогда они избираютъ этотъ третій планъ. Начинаютъ ходить съ слабыхъ мастей, стремятся одинъ бить козырями одну масть, другой другую; сдѣлать врознь своихъ козырей и выиграть игру. Противъ первыхъ двухъ плановъ противникамъ трудно что нибудь сдѣлать, они должны держать старшія карты и этимъ задерживать стремленіе игроковъ. Противъ послѣдняго же плана у нихъ есть сильное средство. Во время понять планъ играющихъ и стараться козырять, сводить вмѣстѣ козырей играющихъ, не давать дѣлать врознь и тѣмъ нарушить возможность сдѣлать каждаго козыря отдѣльно, а стало быть заставить играющихъ проиграть свою игру.

У вистующихъ—противниковъ соотвѣтственно, есть также три плана розыгрыша. Первый тоже **быстрая атака,** на-

чинается отыгрываніемъ старшихъ картъ мастей, что понятно дѣлается при большой игрѣ. При этомъ всегда рискуютъ отыграть короля самъ другъ, даму самъ третьей и т. д., но за то лишаютъ возможности игроковъ снести младшія карты на ихъ длинную масть. Второй планъ **подыгрыванія**, гдѣ вистующіе ходятъ въ сильныя масти партнёровъ, не трогая своихъ мастей. Этимъ заставляютъ играющихъ самихъ дѣлать выходъ съ своихъ слабыхъ мастей и отдавать ихъ вистующимъ. При этомъ планѣ даже часто козыряютъ. Лучшій ходъ—въ строгомъ смыслѣ подыгрываніе, будетъ такой, если играющій слѣва объявлялъ масть, партнёръ ему въ ней отказалъ, и играютъ въ другой масти. У васъ первая масть плоха, резонъ думать, что у вашего партнёра есть фигуры въ этой масти. Подыгравъ эту масть, сходивъ съ нее, вы отыгрываете фигуры, стало быть взятки вашему партнёру. Этотъ планъ для вистующихъ есть самый употребительный. Третій планъ **нечаянкаго нападенія**. Это ходъ съ сингльтона, т. е. съ одной карты извѣстной масти и когда

болѣе этой масти нѣтъ. Партнёръ заручится, по второму ходу съ этой же масти старшая карта играющихъ покроется козыремъ, и такимъ образомъ можетъ быть взята одна, двѣ взятки, считанныя играющими, и тѣмъ нанесенъ непріятелю неожиданный уронъ. Играющіе поставили штрафъ и цѣль достигнута. Выходъ съ сингльтона въ винтѣ не можетъ считаться не вѣрнымъ или не правильнымъ ходомъ, равно какъ не долженъ признаваться и за дурную привычку, какъ это дѣлается въ вистѣ. Правда, нельзя признать, что сингльтонъ всегда причиняетъ вредъ играющимъ, иногда на оборотъ, ихъ дурную игру можетъ сдѣлать хорошей. Но въ этомъ то и состоитъ искусство: понять игру противниковъ и тогда дѣлать выходъ съ сингльтона, когда онъ дѣйствительно повредитъ, обремизитъ играющихъ, и дастъ вистующимъ побѣду. Для играющаго выходъ сингльтона есть выходъ не вѣрный. Онъ большею частію послужитъ обманомъ и не принесетъ пользы. Единственное показаніе играющимъ дѣлать выходъ съ слабыхъ картъ или съ сингльтона мо-

жетъ быть дозволено въ слѣдующемъ случаѣ. Партнёръ назначилъ масть, вы его не поддержали, а напротивъ отказали въ ней, игра идетъ въ другой масти, въ которой вы имѣете 3, 4 небольшихъ козыря. Выходъ съ первой масти, хоть бы и сингльтона будетъ правиленъ, такъ какъ партнёръ долженъ сразу понять, что у васъ есть небольшіе козыри, которыми вы желаете покрыть слабыя карты его масти и тѣмъ разыграть эту масть.

Выбравъ тотъ или другой планъ розыгрыша, нужно стараться и слѣдовать ему во время игры. Весьма непріятно видѣть, когда партнёръ начинаетъ путаться, бросаясь отъ одного хода къ другому, такъ и видно, что нѣтъ у него относительно этой игры царя въ головѣ. Измѣнить планъ можно, если партнёръ откажетъ вамъ въ этомъ планѣ или если по 3-му 4-му ходу становится ясно видимымъ, что вы ошиблись, что въ данную игру придуманный вами планъ не удовлетворителенъ и не приведетъ къ желаемой цѣли. Иногда можно употреблять при розыгрышѣ какъ бы смѣшанный планъ.

Такъ быструю атаку соединить съ сингльтономъ. Отыгравъ одну, двѣ старшихъ карты пойти съ сингльтона, заручить партнёра; онъ отыграетъ свои старшія карты, или что еще лучше показавъ ихъ, положимъ, ходомъ въ короля, что у него тузъ, дастъ вамъ убить козыремъ плохую карту, вы его заручите на показаннаго имъ туза и опять убьете его маленькую карту и т. д. При такомъ удачномъ розыгрышѣ вистующими не рѣдко весьма хорошія игры могутъ жестоко проигрываться. Вотъ, боясь подобныхъ казусовъ, трусливые игроки и не назначаютъ большихъ игръ. Но по моему подобныхъ случаевъ бояться не слѣдуетъ, такъ какъ они рѣдки и составляютъ исключеніе, хотя конечно и непріятное. Еще разъ повторю, что въ винтѣ нельзя предписать строгихъ и вѣрныхъ правилъ для розыгрыша. Винтъ игра живая, и потому всякій разъ рядъ новыхъ соображеній, рядъ новыхъ условій для розыгрыша. Укажу на нѣкоторыя условія, вѣрнѣе привычки, которымъ въ большинствѣ случаевъ приходится придерживаться. При простой игрѣ обыкно-

венно не козыряютъ безъ особенной надобности. При 9-ти 10-ти всегда начинаютъ первымъ дѣломъ козырять. Вообще же дѣлаютъ такъ, и разумѣется основательно, что если нѣтъ вѣрно отыгранныхъ мастей, то не должно выкозыривать козырей до послѣдняго, даже и у противниковъ. У партнёра отнюдь неслѣдуетъ отнимать напрасно козырей. Очень часто игра оттого только можетъ быть выиграна, если партнёръ своей ничтожной козырной двойкой убьетъ чужую карту и этимъ дастъ лишнюю взятку. *Никогда не слѣдуетъ давать партнёру крыться козырями, если у васъ самихъ нѣтъ достаточной поддержки въ козыряхъ* (4—5 козырей), развѣ только если онъ самъ этого проситъ, напр. ходитъ въ сингльтона. Козыри есть сила, они возмутъ сами собой, отнимая ихъ у партнёра вы его обезсиливаете, а и у васъ силы тоже нѣтъ,—игра проиграется. Иногда партнёръ не козыряетъ. „Да козыряйте батинька!“ кричитъ игрокъ, а самъ того не понимаетъ, что партнёръ знаетъ у него вѣрную заручку и ходитъ въ нее,

для того, чтобы тотъ козырнулъ. У партнёра козыри не старшіе, требуютъ проводки и вы должны козырнуть. Выше было сказано, что ходъ въ масть противника, если товарищъ ее не поддержалъ называется подыгрываніе. Часто, особенно при простой игрѣ, приходится подыгрывать самихъ козырей. Подыграть масть часто бываетъ полезно, но опять таки не всегда. Изъ назначеній противниковъ и по собственнымъ своимъ картамъ нужно сообразить, полезно ли въ данномъ случаѣ подыгрываніе или нѣтъ. При новомъ успѣхѣ конечно лишняя слава изобрѣтательности игрока, лишній лавровый листокъ на его плѣшивую голову. При большой игрѣ заручаться должно скорѣе. Поэтому требуется класть туза. Класть среднія карты и рѣзать недопускается.

Глава VIII-я.

Ходъ.

Съ какихъ собственно картъ данной масти должно дѣлать выходъ правила

винта весьма похожи съ правилами виста. А потому правила эти во многомъ заимствованы мною изъ англійскаго соч. Клея *) Отличаютъ ходъ въ 1-й рукѣ, т. е. та которая начинаетъ ходъ; 2 рука сидящій справа—2-ымъ кладетъ карту; 3-я рука партнёръ 1-й руки—кладетъ 3-имъ и 4-я рука кладетъ карту послѣднимъ. Такъ какъ всегда ходитъ 1-мъ тотъ, кто взялъ взятку, то первая рука, а вмѣстѣ съ ней и остальныя мѣняются. Правила же съ какой карты ходить и когда, въ какой рукѣ какую карту класть, остаются одни и тѣже. Это стало быть правила рукъ игроковъ, положеніе которыхъ смѣняется соотвѣтственно положенію игрока, дѣлающаго первый выходъ.

Первый въ рукѣ.

Если нужно дѣлать выходъ съ масти, въ двѣ карты, должно ходить съ высшей карты. Дама, валетъ—съ дамы; дама, семерка съ дамы; тузъ самъ другъ съ туза.

---

*) Вистъ, его правила и законы. Соч. Клея. переводъ. К.

При масти изъ 3-хъ картъ, если карты ровныя—ходите съ старшей. Если карты съ фигурой, особенно большой, то ходите съ младшей или средней карты; съ старшей ходите только тогда, если извѣстно, что эта масть партнёра, и ходомъ со старшей фигуры вы освобождаете фигуры партнёра. Имѣя короля даму, двѣ или болѣе маленькія карты, ходите съ маленькой. Имѣя короля, даму, валета самъ четвертъ, ходите съ короля. Имѣя короля даму самъ пятъ и болѣе, ходите тоже съ короля. Имѣя короля съ четырьмя, пятью или болѣе мелкими картами, ходите съ младшей карты. Обыкновенно ходъ съ семерки, восмерки и девятки, принято признавать указаніемъ, что это ходъ съ длинной, но плохой масти. Имѣя при тузѣ, королѣ одну или нѣсколько картъ, ходите съ короля и если нужно отыгрывайте туза. Если не отыграете туза, то, сходивъ съ короля, покажите вашему партнёру, что у васъ тузъ. При тузѣ, королѣ, дамѣ и т. д. ходите тоже съ короля, продолжайте съ туза, дамы, отыгрывайте масть. Если же желаете остановить-

ся, что въ винтѣ впрочемъ рѣдко бываетъ нужно, то, сходивъ съ короля, продолжайте съ дамы, чѣмъ покажете туза. Отъ туза самъ четвертъ, и вообще фигуры самъ четвертъ, ходите съ маленькой. При терцѣ и квартѣ отъ какой бы карты не было, ходите со старшей. Въ вистѣ, имѣя туза самъ пятъ, совѣтуютъ ходить съ туза и съ маленькой. Въ винтѣ это самый непріятный ходъ. Изъ 10-ти, 8-мь разъ онъ оказывается не удачнымъ, такъ какъ отыгрываетъ противникамъ большія карты. Поэтому совѣтую по возможности избѣгать не только отъ самъ пятъ, но и отъ туза самъ шестъ начинать ходъ. Лучше козырнуть. Если же силою обстоятельствъ нужно дѣлать этотъ ходъ, то предпочитаю ходить съ маленькой, т. е. рискую лучше самому потерять взятку, нежели отыграть большую силу противникамъ. Только въ концѣ игры, отъ туза самъ пятъ, хожу съ туза. Если нужно козырять отъ трехъ, 2-хъ козырей, ходите со старшаго; отъ 4-хъ и болѣе можете ходить съ младшей, имѣя фигуру. Отъ туза короля самъ шестъ—ходите съ ко-

роля и туза. Вообще ходъ съ младшаго козыря есть указаніе партнёру, чтобы онъ клалъ старшую фигуру, — не рѣзалъ. Ходъ съ фигуры есть указаніе вашей силы, партнёръ при надобности долженъ ее прорѣзать. Вообще отъ пяти козырей принять за правило козырять.

Второй въ рукѣ.

Во второй рукѣ не кладите при 2-хъ картахъ большой карты, а всегда маленькую; если карты ровныя, кладите младшую; короля самъ другъ кладите, смотря по объявленію, если тузъ по вашимъ соображеніямъ у противника на лѣво, не кладите; направо или незнаете гдѣ тузъ, кладите. Фигуру противника при 2-хъ и 3-хъ картахъ если можете всегда перекрывайте. При 4-хъ картахъ масти съ которой ходятъ, кладите младшую. Если есть незначительная карта, то перекройте, напр. семерку восьмеркой. При 3-хъ фигурахъ въ 4-хъ картахъ, кладите фигуру; при королѣ, дамѣ съ одной или 2-мя картами кладите даму. Имѣя даму, валета самъ третьей, кладите валета. Имѣя туза, даму съ маленькой, кладите

маленькую, если не нужно скоро заручаться, въ противномъ-же случаѣ кладите туза. Класть даму никогда не слѣдуетъ. Имѣя туза, даму, валета, десятку, кладите десятку; имѣя туза, короля, валета, кладите короля. Имѣя туза, короля самъ 4-тъ 5-тъ, кладите короля. При тузѣ, валетѣ, десяткѣ самъ 4-тъ кладите десятку; на даму, короля кладите туза. Даму можете пропустить, если она козырь или когда вы имѣете право думать, что король у партнёра.

Третій въ рукѣ.

Третій на рукѣ долженъ класть лучшую карту той масти, въ какую ходитъ партнёръ. Это правило обязательное. Иногда только дозволяется и даже должно прорѣзать, т. е. положить не старшую, а слѣдующую по порядку меньшую карту. Имѣя туза, даму, положить даму; короля, десятку, положить десятку. Имѣя двѣ одинаковыя карты и одну или двѣ маленькихъ, нужно класть младшую изъ ровныхъ картъ и отвѣчать съ старшей. Имѣя только двѣ ровныя карты,

обязательно класть старшую и отвѣчать съ младшей. Этимъ вы прямо показываете партнёру, что этой масти у васъ болѣе нѣтъ.

Прорѣзываніе.

Прорѣзываніе, интересная часть разыгрыванія игры въ вистѣ; въ винтѣ тоже должна, по моему мнѣнію, быть вполнѣ предоставлена смѣтливости и наблюдательности игрока. Одно нужно сказать, что въ винтѣ нельзя давать такого простору, такого права гражданства прорѣзыванію, какъ въ вистѣ. Клей справедливо раздѣляетъ прорѣзываніе на угадочное и обязательное. Въ винтѣ другія условія игры, самыя главныя карты частью должны быть извѣстны изъ переговоровъ, а потому естественно угадочное прорѣзываніе должно имѣть менѣе мѣста. Прорѣзываніе должно быть допущено болѣе широко при козыряніи. Въ козыркѣ оно въ большинствѣ случаевъ обязательно. Но и при козыряніи должно руководиться указаніемъ партнёра. Козыряетъ партнёръ съ маленькой, въ большинствѣ случаевъ, рѣзать не слѣдуетъ,

козыряетъ съ фигуры или средней карты, рѣзать слѣдуетъ. При разыгрываніи простой масти, прорѣзываніе *допускается*: въ 1-хъ если, по разговорамъ, по дальнѣйшему ходу игры можно думать, что фигура, противъ которой думаете рѣзать, находится у игрока справа сидящаго. (Кладя младшую карту, положимъ при тузѣ даму, вы желаете поймать короля; это значитъ вы рѣжете противъ короля). Во 2-хъ если указывали партнёру масть и онъ ходитъ съ нее фигурой, или такой картой, которая можетъ у васъ отыграть одну, двѣ фигуры. Рѣзать противъ 2-хъ фигуръ при длинной масти, которую расчитываете отыграть, болѣе выгодно. Болѣе вѣроятно, что одна фигура справа, другая слѣва; при прорѣзываніи одна фигура противниковъ не дѣлаетъ. Прорѣзываніе *обязательно*:

1. Если вы просили партнёра, чтобы онъ козырнулъ, заручили его ;онъ козыряетъ, у васъ козыри неровны, единственный способъ, что нибудь сдѣлать, прорѣзать.

2. Вы имѣете туза, даму, валета масти, партнёръ вашъ ходитъ съ этой масти.

Вамъ чтобы выиграть игру, нужно двѣ взятки, козыри всѣ вышли; если вы берете тузомъ, берете только взятку, ставите ремизъ; рѣжете валетомъ, если король справа, берете двѣ взятки, игра выиграна. Прорѣзываніе обязательно стало быть тогда, когда при немъ возможно игру выиграть, а безъ прорѣзыванія вѣрный проигрышъ.

3. При знаніи, какъ распредѣлены карты. Вы открываете масть, у васъ король, десятка самъ пятъ, партнёръ кладетъ даму и беретъ взятку, отвѣчаетъ съ маленькой, вы обязательно должны рѣзать десяктой. Тузъ у вашего противника слѣва, у партнёра справа его нѣтъ, иначе онъ взялъ бы даму тузомъ. Гдѣ валетъ неизвѣстно, если онъ слѣва, то все ровно тузъ и валетъ у нихъ дѣлаютъ взятки. Если-же валетъ справа, то на вашу десятку падаетъ тузъ, король отыгранъ. Такіе примѣры всегда возможны и при другихъ комбинаціяхъ. Вообще, желающимъ тщательно ознакомиться съ теоріей прорѣзыванія, совѣтую прочесть объ этомъ у Клея. Опять при-

помню, что въ винтѣ такъ часто, на угадъ, прорѣзывать не слѣдуетъ.

Четвертый въ рукѣ.

Четвертый въ рукѣ кладетъ старшую карту, и беретъ взятку или бросаетъ младшую карту изъ данной или ненужной масти. Можно иногда пропустить карту противниковъ, не бить ее старшей картой, если при этомъ есть несомнѣнный расчетъ, что вслѣдствіе такой тактики, можно взять лишнюю взятку. Въ винтѣ впрочемъ эта тактика рѣдко приложима, и только, расчитывая на неумѣнье игроковъ, можно ее придерживаться.

Въ винтѣ, какъ и въ вистѣ, если нѣтъ извѣстной масти, допускается бить козыремъ или пропускать, сбрасывая другую масть. При неимѣніи масти класть козыря не обязательно. Бить козыремъ слѣдуетъ старшую карту противниковъ. Нѣкоторые игроки придерживаются по второму ходу съ данной масти, если ея у васъ нѣтъ бить, а по третьей пропускать. Такое правило въ винтѣ можетъ быть приложимо при полной неизвѣстности расположенія

картъ; въ противномъ случаѣ оно не имѣетъ смысла. Если ходъ съ масти, которой нѣтъ ни у васъ, ни у вашего партнёра, то бить козыремъ слѣдуетъ тому, кому козыри менѣе нужны, или у кого они слабѣе. Обыкновенно придерживаются слѣдующаго правила: если нѣтъ масти то сносятъ младшую карту слабой своей масти. Стало-быть сносъ есть указаніе картъ партнёру, указаніе своей слабости. Въ винтѣ это правило не всегда имѣетъ полное приложеніе. Для играющихъ игру, для главной силы игры, оно также точно вполнѣ приложимо и обязательно. Для вистующихъ нѣтъ. Весьма часто приходится ему не слѣдовать. Вистующіе назначили масть положимъ 9-ть пикъ, противники играть имъ не дали, сами играютъ высшую игру. Понятное дѣло, что сносъ пикъ вистующими не будетъ указывать ихъ слабость въ пикахъ! Гораздо разумнѣе вистующимъ держатъ какую нибудь десятку самъ третьей масти противниковъ, или беречь масть, которая, при данныхъ условіяхъ, играть ни какъ не можетъ. Здѣсь какъ въ бостонѣ, вистую-

щій большею частію долженъ дѣлать первый сносъ карту своей длинной, сильной масти.

Въ винтѣ каждая взятка имѣетъ большое значеніе. Записываютъ къ выходу играющіе и вистующіе. Въ прошлую игру могли взять лишнюю взятку, по разсѣянности, небрежности не взяли ее; а въ эту игру, акуратно какихъ нибудь 16-ть не достаетъ до партіи или робера, будущую же игру неизвѣстно что будетъ. Въ винтѣ держись строго пословицы: не откладывай до завтра, что можешь сдѣлать сегодня. На этомъ основаніи въ винтѣ взятки слѣдуетъ брать аккуратно, и тщательно ихъ складывать, чтобы потомъ не было разговора. Самая ничтожная запись въ винтѣ можетъ быть предметомъ спора. Рѣшается не только роберъ, но рѣшается и участь самолюбія.

Заповѣди винта.

Покончивъ съ правилами назначенія и розыгрыша, нахожу не лишнимъ вкратцѣ припомнить и еще разъ указать на главныя, основныя правила назначенія и

розыгрыша. Эти правила должны быть всегда въ памяти играющаго, безъ нихъ лучше не садитесь играть. Это заповѣди винта.

1. Строго соблюдайте законъ молчанія.

2. Акуратно выслушивайте назначеніе партнёра и противниковъ, соображайтесь съ этимъ, вѣрнѣе показывайте свои силы, вѣрнѣе дѣлайте назначеніе.

3. Возобновите въ памяти всѣ назначенія, не спрашивая, кто что говорилъ. Составьте планъ розыгрыша. Требуйте отъ партнёра его исполненія и въ свою очередь строго подчиняйтесь его плану.

4. Назначайте и разыгрывайте правильно, не робко и не рискованно. Помните, что, усиливая искуственно игру, дѣйствуете себѣ въ убытокъ. Робко играя, пропускаете игры, проигрываете партію и роберъ. Помните, что весьма часто въ винтѣ одна пропущенная игра, даже одна взятка, рѣшаетъ весь роберъ— все сраженіе.

5. Играйте всегда ровно, не нервно, какъ сегодня, такъ и завтра. Не увле-

кайтесь мнѣніемъ, что сегодня не везетъ, нужно играть болѣе робко. Такая игра непонятна и непріятна вашему партнёру.

6. Ради Бога считайте козырей и старайтесь помнить хоть старшія карты каждой масти.

7. Не козыряйте понапрасну, не отнимайте у партнёра даромъ козырей. Вообще не козыряйте до конца прежде чѣмъ разыграна какая нибудь масть.

8. Обращайте вниманіе на сносъ картъ вашего партнёра и противниковъ. Бо̀льшую вѣру давайте сносу вашего партнёра, сдѣланному на вашу взятку. Помните, что если партнёръ сноситъ назначенную имъ масть, что еще не всегда значитъ, что у него ее нѣтъ.

9. Если карты вашей масти не совсѣмъ вѣрны, вамъ желательно поймать фигуры противниковъ. Вамъ хочется, чтобъ партнёръ провелъ вамъ эту масть, то не ходите сами съ этой масти. Старайтесь заручить вашего партнёра, ходите если можно прямо въ извѣстнаго вамъ у него туза.

10. Ходитъ партнёръ съ фигуры про-

пускайте (рѣжьте ее), ходитъ съ двойки кладите старшую карту. Въ случаѣ не удачи вина лежитъ на вашемъ партнёрѣ, а не на васъ.

11. Безъ прямыхъ указаній не разыгрывайте чужихъ мастей.

12. Если партнёръ играетъ безъ козырей, кладите старшія карты. Заручившись, отыгрывайте свои старшія карты, облегчайте своего партнёра, онъ незнаетъ какія у васъ карты и легко можетъ снести карты, которыя съ вашими дѣлаютъ взятки *).

13. Никогда не играйте карту той масти, которой нѣтъ у противниковъ. Позволяется иногда ходитъ съ нее, если вы убѣждены, что по крайней мѣрѣ у одного изъ противниковъ нѣтъ козырей.

14. Ходъ съ 13-й или отыгранной карты можно дѣлать если вы убѣждены, что у вашего партнёра есть порядочный

---

*) Припомнитъ одинъ изъ моихъ соратниковъ зеленаго поля, какъ играя 12-ть безъ козырей, онъ, не отыгравъ свои старшія масти, остался безъ 3-хъ. Сердился очень сильно, хотя во всемъ виноватъ кругомъ самъ.

козырь; и если онъ, покрывъ этимъ козыремъ, схоженную вами карту, освободитъ вашего козыря или возьметъ лишнюю взятку.

15. Если партнёръ ходитъ съ 13-й карты, вы обязаны положить самаго старшаго козыря (исключая туза). Отвѣтственность за неудачу этого хода лежитъ на вашемъ партнёрѣ.

16. Не ходите Вашему партнёру подъ козыря, если сами не имѣете достаточнаго количества козырей. Этимъ вы отнимаете у него силу и тѣмъ лишаете возможности разыграть свои масти.

17. Если видите, что у противниковъ разыгралась какая нибудь масть, спѣшите играть старшія карты своихъ мастей и не ходите подъ козыря. Противникъ убьетъ вашу карту, сыграетъ свою масть, а ваши масти будутъ снесены.

18. Замѣтивъ невѣрность игры партнёра, старайтесь быть болѣе осмотрительнымъ, помните съ кѣмъ вы играете. Принимайте во вниманіе характеръ его игры и возможныя съ его стороны ошибки. Если партнёръ будетъ имѣть основаніе

относиться къ вамъ съ такимъ же недовѣріемъ, не претендуйте на него.

19. Прощайте ошибки вашему партнёру, если ужъ онъ очень не внимателенъ, не садитесь въ другой разъ съ нимъ играть.

20. Не скрывайте отъ партнёра своихъ тузовъ, боясь что онъ назначитъ большую игру. Это крайне непріятно.

21. Если играете въ Петербургскій винтъ, говорите, если есть малѣйшая возможность сразу большую игру, особенно при одной масти. Этимъ часто лишите возможности противниковъ высказать свою настоящую игру.

ГЛАВА IX.

О счетѣ.

Когда игра разыграна, результатъ ея записывается. Записываются взятки, онёры и тузы, и притомъ, какъ игравшими, такъ и вистовавшими. Записываются не леве, т. е. не количество взятокъ выше 6-ти, въ винтѣ записываются всѣ взятки, с. б.

пишется за каждую взятку сколько бы взято ихъ не было. Каждая взятка имѣетъ цѣну, смотря по достоинству, назначенной игры. Чѣмъ выше игра, тѣмъ каждая взятка стоитъ дороже. Обыкновенно начинаютъ съ 4-хъ, это цѣна взятки въ пикахъ, т. е. при семи взяткахъ (одно леве) на пикахъ, каждая взятка стоитъ 4; потомъ 8 пикъ—взятка стоитъ 14; 9—24 и т. д. для каждой высшей игры, на каждую взятку прибавляется по 10. Трефы простыя (7 взятокъ) стоятъ 6, 8—16. Бубны 7—8, 8—18. Черви 10—8 червей—20, 10—40. Безъ козырей 12 8—22, 9—32 и т. д. Прилагаемая въ концѣ таблица, показываетъ стоимость взятокъ при каждой игрѣ, а равно цифру, равную количеству взятыхъ взятокъ. Число взятыхъ взятокъ умножается на цифру стоимости игры и результатъ записывается подъ проведенной чертой, внизу. Онёры и тузы пишутся на верху черты. Какъ я уже сказалъ, пишутъ за каждую взятку играющіе и вистующіе, пишутъ каждый за себя, противъ себя. Писать всегда слѣдуетъ ясно, чтобы какъ партнёръ,

такъ и противникъ во всякое время могли бы видѣть состояніе игры. Если по желанію игроковъ записывать будетъ одинъ, то свою запись пишетъ съ правой стороны, противниковъ съ лѣвой; партіи противниковъ сверху, а свои снизу черты.

Онёрами считаются фигуры: тузъ, король, дама, валетъ и десятка той масти, въ которой назначена игра. При безкозырной игрѣ тузы считаются онёрами. При игрѣ въ масти три фигуры, считаются за 3 онёра, 4 фигуры за четыре онёра, 5 фигуръ за пять онёровъ. При безкозырной 2 туза считаются за 3 онёра, 3 туза за 4, а 4 туза за пять онёровъ. Стоимость онёровъ въ московскомъ винтѣ возрастаетъ съ стоимостію игры. Что стоитъ взятка игры, то стоитъ и онёръ. Въ петербургскомъ винтѣ онёры записываются всегда по одной цѣнѣ. Пики 40, трефы 60, бубны 80, безъ козырей 100. Это положительно не вѣрно. При такой игрѣ, онёры играютъ видную роль, составляютъ реванжъ счастію, не увеличиваютъ высшую игру, чѣмъ лишаютъ ее должнаго интереса. Какъ и въ про-

чихъ играхъ, коронки, воронки, матери Митрофаніи только путаютъ игру и мѣшаютъ ея интересу. Особенно не справедливо въ петербургскомъ винтѣ преимущество счета онёровъ при безкозырной игрѣ. Въ ней какъ бы игра не была велика, хоть простая, хоть 12 безъ козырей, за онёры съ тузами пишутъ 1000. Понятно, что при такомъ счетѣ, выгоднѣе играть простую безкозырную, нежели 9-ть масти. Гдѣ же тутъ справедливость? Тѣмъ болѣе всякій знаетъ, что безкозырную игру играть значительно проще и легче козырной. Кромѣ онёровъ, какъ уже не разъ было сказано, записываются еще и тузы, хорошо что еще пишутся къ онёрамъ. Стоимость тузовъ въ разныхъ кружкахъ различна. Уже одно это доказываетъ неправильность этого нововведенія. Мнѣ извѣстны три рода записей тузовъ. Всѣ тузы стоятъ 200, 280 и 400. Отдѣльно стоимость каждаго туза будетъ слѣдующая: червонный тузъ стоитъ 80, 100 и 160. Бубновый—60, 80, 120. Трефовый—40, 60 и 80. Пиковый—20, 40 и 40. Мы придерживаемся

средней записи, какъ болѣе правильной, изъ неправильныхъ. Счетъ тузовъ производится и записывается такъ. Сложите сумму стоимости имѣющихся тузовъ и вычтите сумму тузовъ противниковъ, разность приписывается къ онёрамъ.

Если количество записи подъ чертой, т. е. за взятыя взятки достигаетъ 500, то оканчивается партія. Кто первый достигъ этой цифры 500, тотъ и взялъ партію. Если при нашей игрѣ противники, взявъ одну, двѣ взятки, достигли 500, то партія считается ихнею. Если желаемая цифра 500 получается въ срединѣ игры, и возможно, что въ этой же игрѣ окончатъ партію и противники, то первый кто дошелъ до 500 долженъ заявить, что партія кончена; игра же продолжается сама собою. Если же посрединѣ игры такого заявленія совсѣмъ не было, то первымъ кончившимъ партію считается тотъ, кто первый объ этомъ заявилъ. Споровъ и пересчетовъ допускать не должно. Къ партіи выигравшіе приписываютъ 500. Двѣ партіи взятыя одними и тѣми-же игроками составляютъ

роберъ. Къ роберу приписываютъ 1000. Полученные цифры складываются обѣими сторонами, суммы вычитаются одна изъ другой и результатъ, откинувъ послѣднюю цифру, записываютъ въ сторонѣ. *Это роберъ*. Игроки мѣняются.

За большой и малый шлемъ пишутъ тоже различно. Большимъ шлемомъ называется игра, въ которой противники не взяли ни одной взятки; малымъ—взяли одну взятку. Говорятъ обыкновенно противники получили большой или малый шлемъ. За большой шлемъ пишутъ отъ 500 до 2000; за малый отъ 250 до 1000. За шлемъ записываютъ къ онёрамъ. Болѣе справедливо писать за шлемъ не свыше 500, а то и ничего не писать, если шлемъ не назначенъ. Часто бываетъ, что хорошіе игроки на простой игрѣ или на 8-ми, дѣлаютъ шлемъ, записываютъ его и не оканчиваютъ партіи. За что же такой большею записью дѣлать поощреніе такимъ игрокамъ. Казнить, какъ въ винтѣ съ гайкой, я согласенъ не слѣдуетъ, но и поощрять не за что. Это реванжъ, субсидія не заслужен-

ному счастію. За назначенный шлемъ слѣдуетъ писать и чѣмъ больше, тѣмъ лучше. Это реванжъ храбрости и искусство. Во всякомъ случаѣ за шлемъ слѣдуетъ записывать не менѣе той цифры, которая пишется въ штрафѣ, за недобранную взятку при 12-ти и 13-ти. Въ противномъ случаѣ нѣтъ основанія назначать шлемъ, такъ какъ не разумно рисковать болѣе проиграть, чѣмъ выиграть. Чаще всего пишутъ за назначенный малый шлемъ 2000, за большой 4000. Въ московскомъ винтѣ нашего кружка принятъ этотъ счетъ, потому что штрафъ на 12-ть 2000. на 13-ть 4000 *).

Еще разъ повторяю это не законы и правила, а условія винта, которыя могутъ измѣняться согласно желанію игроковъ. И я знаю, что въ разныхъ мѣстностяхъ, эти условія различны, хоть игра одна и таже—винтъ.

Штрафъ.

Какая игра была назначена, то коли-

*) Въ Петербургскомъ винтѣ штрафъ за шлемъ положительно не правиленъ.

чество взятокъ, (никакъ не менѣе) и должно быть взято играющими. За каждую недобранную взятку, записывается противъ играющихъ штрафъ. Штрафъ приписывается къ онёрамъ. Счетъ штрафовъ опять таки въ разныхъ кружкахъ различенъ, но всегда увеличивается соразмѣрно стоимости игры. Въ нашемъ кружкѣ за простую игру штрафъ 250, на 8—500, 9-ть 750, 10-ть 1000, 11-ть 1500, 12-ть 2000, 13—4000. Въ Петербургскомъ винтѣ на простую игру пишутъ 400 и повышается тоже на 400, за 8-мь 80 , за 9-ть 1200, 10-ть 1600, 11-ть 2000, 12-ть 2400, 13-ть 2800. При этомъ счетѣ за назначенный маленькій шлемъ пишется 2500, и за большой 5000. Штрафъ пишется за каждую взятку, такъ напр. если недобрано три взятки, штрафъ втрое. Въ нѣкоторыхъ кружкахъ, штрафъ съ каждой взяткой удвоивается. Такъ за первую недобранную взятку 250, за вторую 500, а за 3-ю 1000. Такъ если при простой игрѣ безъ 3-хъ, то штрафъ будетъ 1750. Это хотя нельзя назвать несправедливымъ, но ужъ черезъ чуръ

строго. Строгость мѣшаетъ рисковать. Рискъ въ игрѣ благородное и веселое дѣло.

Распасовка.

Если всѣ играющіе при назначеніи простой игры сказали „пасъ“, то игры нѣтъ никакой и карты бросаютъ, сдается слѣдующая игра. Часто же при общемъ пасѣ раскрываютъ карты, записываютъ тузовъ на оборотъ и ставятъ рефетъ, т. е. крестъ, который прибавляетъ выигравшему къ роберу 300. Мы въ нашемъ кружкѣ при общемъ пасѣ разыгрываемъ распясовку, т. е. кто меньше возьметъ взятокъ—мизеръ. Я не могу сказать, чтобы распасовка была игра правильная, но игра веселая, предверіе къ мизеру и потому мы ее придерживаемся. Распосовка разыгрывается по правиламъ мизера, ходятъ съ короткой масти, которую партнёръ отыгрываетъ, а вы въ это время сносите свои старшія карты. Главное нужно помнить хорошо карты, вести счетъ ихъ. За лишнюю взятку послѣ 6-ти къ онёрамъ приписывается штрафъ по 250-ти. Хорошо разыграть распасовку пріятно,

какъ я уже сказалъ, это переходъ къ мизерному винту.

ГЛАВА X.

Ренонсъ.

Ренонсъ въ винтѣ можетъ быть точно также, какъ и въ другихъ карточныхъ играхъ. Ренонсомъ называется такой случай, если игрокъ, имѣя одну или двѣ карты масти, съ которой ходятъ, снесетъ на нее карту другой масти, или убьетъ ее козыремъ. Если, имѣя козырей, при козыркѣ игрокъ броситъ простую карту, это тоже конечно считается ренонсомъ. Ренонсъ считается совершеннымъ, если взятка, въ которой онъ сдѣланъ будетъ закрыта. Пока взятка не закрыта партнёръ имѣетъ право спросить: у васъ нѣтъ этой масти, козырей? вы не сдѣлали ренонса? Ошибка замѣченная до закрытія взятки ренонсомъ не считается. Карта же, сброшенная по ошибкѣ, считается открытою. Если ренонсъ замѣченъ въ срединѣ игры и между играющими

произошелъ споръ, то всѣ взятки должны быть раскрыты и ренонсъ провѣренъ. Если до провѣрки игрокъ, сдѣлавшій ренонсъ, или его партнёръ смѣшаютъ карты, ренонсъ считается совершеннымъ. За ренонсъ, отъ сдѣлавшихъ его, отнимаютъ три взятки и пишется за ними штрафъ. Штрафъ пишется различно. Иногда ограничиваются только запиской отобранныхъ взятокъ, которыя считаются за леве и даютъ право на партію и роберъ. Взятки считаются взятыми сей часъ же послѣ взятки съ ренонсомъ и въ этотъ моментъ даютъ всѣ права противникамъ къ партіи и роберу. Пишутъ штрафъ еще строже. Отобранныя взятки считаются не добранными въ назначенной игрѣ, и сдѣлавшіе ренонсъ платятъ штрафъ. Такъ если играли 10-ть и взяли всѣ 10-ть взятокъ, но сдѣлали ренонсъ, то по отобраніи трехъ взятокъ, у играющихъ остается только 7-мь. За ними, кромѣ записи за взятки, пишутъ штрафъ, какъ будто были безъ 3-хъ, ст. б. 3000. Болѣе справедливо писать только взятки, не считая ихъ за ремизъ, конечно если его въ дѣй-

ствительности не было. Въ винтѣ каждая взятка играетъ большую роль, даетъ право на роберъ, такъ какъ каждую игру пишутъ обѣ стороны. Поэтому передача трехъ леве направо выигрыша, штрафъ за ренонсъ весьма чувствительный, и достаточный. Если ренонсъ сдѣланъ и во время замѣченъ, сознавшій его беретъ карту назадъ; всѣ прочіе игроки, положившіе послѣ него карты, имѣютъ право взять ихъ назадъ. Карта сдѣлавшая ренонсъ считается открытою, прочихъ же игроковъ карты, открытыми не считаются.

Открытыя карты.

Открытыми картами называются карты, которыя будутъ открыты во время игры. Нечаянно, случайно ли, во время ли сдачи открылась карта и передачи небыло, она считается открытою. Двѣ или больше картъ, сброшенныхъ случайно на взятку. Карта упавшая изъ рукъ игрока лицомъ вверхъ тоже считается открытою. Если игрокъ расчитывая. что всѣ послѣднія взятки его, откроетъ свои карты, если въ азартѣ отъ неудачной игры или

назначенія броситъ свои карты и онѣ вскроются, всѣ карты считаются открытыми. Если игрокъ по ошибкѣ сходитъ не въ свою очередь или сдѣлаетъ ренонсъ, карта считаются открытою. Карта упавшая на полъ, открытой картой не считается. Открытыми картами противники пользуются по своему усмотрѣнію. Они имѣютъ право положить открытую карту, если разумѣется ходъ этой масти, въ то время, когда они находятъ это для себя болѣе выгоднымъ. Положить открытаго козыря онѣ тоже имѣютъ право, когда только пожелаютъ. Имѣющіе открытые карты безпрекословно должны повиноваться ихъ желанію и впредь стараться своихъ картъ не открывать. Откроется напр. тузъ козырной или простой и противники его требуютъ его положить на двойку, нужно положить.

Вотъ собственно всѣ правила и условія игры въ винтъ; на этомъ и слѣдовало бы кончить. Но часто приходится слышать упреки этимъ правиламъ съ увѣреніемъ, что еслибы данная игра назначена и разыграна была-бы иначе, то

игра вышла-бы больше, выше; не слѣдуя этимъ правиламъ можно бы назначить игру и игра выигралась бы и т. д. Поэтому является вопросъ: слѣдуетъ ли подчиняться правиламъ и всегда руководиться ими или не слѣдуетъ? Слѣдуетъ и положительно слѣдуетъ. Никто и никогда не будетъ увѣрять, что правила винта безошибочны, безупрёчны. Но правила эти составились не на основаніи единичныхъ случаевъ, а на основаніи большаго количества игръ, большаго количества случаевъ, на основаніи стало быть относительнаго, разумнаго большинства. Исключенія всегда и вездѣ возможны; но исключенія правила не дѣлаютъ. Кто не знаетъ музыки и желаетъ ей учиться, тотъ долженъ изучить ноты, изучить законы сочетанія звуковъ. Есть феномены которые не зная ни одной ноты, играютъ прелестно. Нельзя же сказать, что учиться по нотамъ не слѣдуетъ. Для начинающаго, для того кто плохо играетъ, единственный способъ порядочно играть въ винтъ—строго держаться правилъ. Этимъ путемъ онъ будетъ вѣрно идти

къ цѣли, и партнёръ будетъ всегда его понимать. Дѣло ясно—не запутано. Неудавшіяся игры, или могущіяся лучше бы удаться, отбросьте въ сторону, ихъ число незначительное, въ массѣ онѣ пропадаютъ. Можно допустить хорошему опытному игроку нѣкоторое отступленіе отъ правилъ, но допустить это можно при игрѣ съ такимъ же опытнымъ игрокомъ. Они сразу поймутъ другъ—друга и увидятъ причину отступленія. Для неопытныхъ, плохо соображающихъ игроковъ — единственный путь спасенія, это строго держаться правилъ.

Нѣтъ ничего хуже въ винтѣ, когда игрокъ невѣрно назначаетъ, невѣрно разыгрываетъ, начинаетъ перемѣшивать планъ розыгрыша. Еще противнѣе если это онъ дѣлаетъ сознательно и только потому, что не хочетъ подчиняться выработаннымъ условіямъ и правиламъ. Удалась разъ ему игра и онъ изъ нее желаетъ создать свое новое правило. Къ сожалѣнію въ большинствѣ случаевъ такимъ игрокамъ идутъ хорошія карты. „Мертвая валитъ“ кричалъ попугай од-

ного моего знакомаго. Въ вистѣ, Клей благородно ихъ называетъ фальшивыми игроками и рисуетъ ихъ пускающими мыльный пузырь. Я называю ихъ противными игроками. Можно смѣло сказать, что съ игроками, которые по невѣденію плохо или совсѣмъ не умѣютъ разыгрывать, гораздо пріятнѣе играть, чѣмъ съ этими фальшивыми господами. Садишься и знаешь, что товарищъ плохо играетъ, къ этому приготовишся и толковать нечего. А тутъ играешь, знаешь съ игрокомъ, могущимъ играть вѣрно, ждешь, требуешь отъ него такой игры, а онъ начинаетъ ради своихъ фантазій, откалывать, да откалывать такія штуки, что не выдержишь, зло возьметъ. Меня такія игроки раздражаютъ и игру съ ними я считаю вредною для здоровья. Предупреждаю о такихъ игрочкахъ всѣхъ желающихъ учиться играть въ винтъ. Да избавитъ васъ Аллахъ отъ такихъ учителей. Они же, опять къ сожалѣнію, большіе охотники учить, такъ и переходятъ отъ стола къ столу. Это своего рода еретики, раскольники.

Масти.	Качество игры.	Таблица чиселъ по качеству игры и количеству имѣющихся взятокъ.												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Пики.	7	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52
	8	14	28	42	56	70	84	98	112	126	140	154	168	182
	9	24	48	72	96	120	144	168	192	216	240	264	288	312
	10	34	68	102	136	170	204	238	272	306	340	374	408	442
	11	44	88	132	176	220	264	308	352	396	440	484	528	572
	12	54	108	162	216	270	324	378	432	486	540	594	648	702
	13	64	128	192	256	320	384	448	512	576	640	704	768	832

Таблица чиселъ по качеству игры и количеству имѣющихся взятокъ.

Масти.	Качество игры.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Трефы.	7	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78
	8	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208
	9	26	52	78	104	130	156	182	208	234	260	286	312	338
	10	36	72	108	144	180	216	252	288	324	360	396	432	468
	11	46	92	138	184	230	276	322	368	414	460	506	552	598
	12	56	112	168	224	280	336	392	448	504	560	616	672	728
	13	66	132	198	264	330	396	462	528	594	660	726	792	858

Масти.	Качество игры.	Таблица чиселъ по качеству игры и количеству имѣющихся взятокъ.												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Бубны.	7	8	16	24	23	40	48	56	64	72	80	88	96	104
	8	18	36	54	72	90	108	126	244	162	180	198	621	234
	9	28	56	84	112	140	168	196	224	252	280	308	336	364
	10	38	76	114	152	190	228	266	304	342	380	418	456	494
	11	48	96	144	192	240	288	336	384	432	480	528	576	624
	12	58	116	174	232	290	248	406	464	522	580	638	696	754
	13	68	136	204	272	340	408	476	541	612	680	748	816	884

Таблица чиселъ по качеству игры и количеству имѣющихся взятокъ.

Масти.	Качество игры.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Черв.	7	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130
	8	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260
	9	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300	330	360	390
	10	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400	440	480	520
	11	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650
	12	60	120	180	240	300	360	420	480	540	600	660	720	780
	13	70	140	210	280	350	420	490	560	630	700	770	840	910

Масти.	Качество игры.	Таблица чиселъ по качеству игры и количеству имѣющихся взятокъ.												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Безъ козырей.	7	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156
	8	22	44	66	88	110	132	154	176	198	220	242	264	286
	9	32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416
	10	42	84	126	168	210	252	294	336	378	420	462	504	546
	11	52	104	156	208	260	312	364	416	468	520	572	624	676
	12	62	124	186	248	310	372	434	496	558	620	682	744	806
	13	72	144	216	288	360	432	504	576	648	720	672	864	936

Онёры пишутся по достоинству игры и по числу ихъ. Предъидущая таблица можетъ служить и для ихъ счета.

Тузы всѣ четыре стоятъ 280. 3 безъ пиковаго 200. 3 безъ трефоваго 160. 3 безъ бубноваго 120. 3 безъ червоннаго 80. 2 безъ пиковаго и трефоваго 80. 2 безъ пиковаго и бубноваго 40. Остальныя комбинаціи ничего не записываютъ. Штрафъ на простую игру и распасовку за каждую взятку 250. На восемь 500. На 9-ть 750. На 10-ть 1000. На 11-ть 1500. На малый шлемъ 2000. На большой шлемъ 4000. За малый шлемъ назначенный, выигравшіе записываютъ за проигравшими 2000. За большой шлемъ назначенный 4000. За малый шлемъ не назначенный 250. За большой не назначенный 500.

Стоимость игры въ Петербургскомъ винтѣ одинакова съ Московскимъ и прилагаемыя выше таблицы служатъ равно тому и другому. Онёры для всѣхъ игръ имѣютъ одну цѣну, и не повышаются въ стоимости съ повышеніемъ игры. Три фигуры считаются тоже за три онёра.

Четыре фигуры за 4 и, 5 за 5-ть онёровъ. При безкозырной игрѣ тузы считаются онёрами. Два туза за три онёра и приписываются тѣми, кто взялъ леве, а не тѣми, кто назначалъ безкозырную игру. Три туза считаются за 4, а четыре за 5 онёровъ и пишутся тѣми, у кого они на рукахъ, не обращая вниманіе на леве.

Въ пикахъ	онёр. стоитъ	40,	а всѣ 5 онёр.	200
Въ трефахъ	„ „	60	„ „ „	300
Въ бубняхъ	„ „	80	„ „ „	400
Въ червяхъ	„ „	100	„ „ „	500
Безъ козырей	„	120	„ „ „	600

Тузы считаются особо.

Пиковый стоитъ	40
Трефовый.	80
Бубновый.	120
Червонный	160
Три туза безъ пиковаго.	320
„ „ безъ трефоваго	240
„ „ безъ бубноваго	160
„ „ безъ червоннаго.	80
Два туза червонный и бубновый. .	160
„ „ червонный и трефовый. .	80
Всѣ четыре туза	400

За четыре туза при безкозырной игрѣ за-

писываютъ за 5 онеровъ 600, да за тузы 400, всего 1000.

Штрафъ на простую игру за каждую недобранную взятку 400
на восемь. 800
на 9-ть 1200
на 10-ть 1600
на 11-ть 2000
на 12-ть 2400
на 13-ть 2500

Кромѣ того играютъ еще съ преміей за назначеніе малаго шлема 2500, за назначеніе большаго 5000. Эту премію приписываютъ къ игрѣ назначившіе и выигравшіе шлемъ. Если же назначившіе шлемъ, не сдѣлали его, то за ними противники пишутъ соотвѣтствующій штрафъ по количеству недобранныхъ взятокъ, и кромѣ этого записываютъ и премію, но только одинъ разъ, какъ бы ни былъ великъ ремизъ назначившихъ шлемъ.

Выигравшіе приписываютъ: Къ партіи 500. Къ роберу 1000. Выигравшіе платятъ за новые карты или съ каждаго выиграннаго робера, если кушъ игры не большой. При большой игрѣ плата съ выигрыша.

P. S. Книжка кончена. Не могу воздержаться и не сказать, что очень буду доволенъ если она послужитъ своему назначенію и мы будемъ играть въ винтъ правильно. Не будетъ возгласовъ: „ахъ если бы ты что нибудь сказалъ, я бы страсть, что назначилъ“. „Здѣсь очень жарко и шумно, я потому не правильно играю!“

Къ вамъ обращаю мою рѣчь товарищи зеленаго поля. Прочтите со вниманіемъ правила игры, въ которую мы часто играемъ. А чтобы въ нее играть нужно умѣть играть. Очень будетъ непріятно, если вы отнесетесь къ ней съ такимъ же вниманіемъ, съ какимъ отнеслись къ изданію этой книжки. Обѣщали помогать изданію, снабдить его хорошими юмористическими рисунками. И вамъ было это легко. Результатъ же вышелъ тотъ, что книжка вмѣсто того, чтобы явиться на свѣтъ въ іюлѣ 1879 года, въ ожиданіи вашихъ рисунковъ явилась безъ нихъ въ февралѣ 1880 года.

ОГЛАВЛЕНІЕ.

Стр.

Вмѣсто предисловія. 5

Глава I. Винтъ, его интересъ и значеніе въ ряду комерческихъ игръ. 10

Глава II. Виды винта. Сибирскій ералашъ.— Сибирскій ералашъ съ винтомъ.—Винтъ Московскій и Петербургскій. Винтъ съ гайкой. Винтъ съ мизерами. Споръ Петербургскаго винта съ Московскимъ. 19

Глава III. Сколько человѣкъ могутъ играть въ винтъ. Угощеніе. Тасовка. Пересдача. 29

Глава IV. Форма назначенія. Этикетъ назначенія. Правила назначенія въ простую игру 35

Глава V. Назначеніе 8-ми или 2-хъ леве. Назначеніе 9-ти или 3-хъ леве . . . 52

Глава VI. Назначеніе 10-ти или 4-хъ леве. Назначеніе 11-ти малаго и большаго шлема 66

Глава VII. Разыгрываніе игры. Законъ молчанія. Прямое наступленіе всей силой. Наступленіе съ резервомъ. Военная хитрость. Быстрая атака. Подыгрываніе. Нечаянное нападеніе. Сингльтонъ. 77

Глава VIII. Ходъ. 1-й въ рукѣ. 2-й въ рукѣ. 3-й въ рукѣ. Прорѣзываніе. 4-й въ рукѣ. Заповѣди винта. 90

Глава IX. О счетѣ. Партія. Роберъ. Штрафъ. Распасовка. 106

Глава X. Ренонсъ. Открытыя карты. Заключеніе. Таблица счета. 115

ЛА
РКП

2007332476